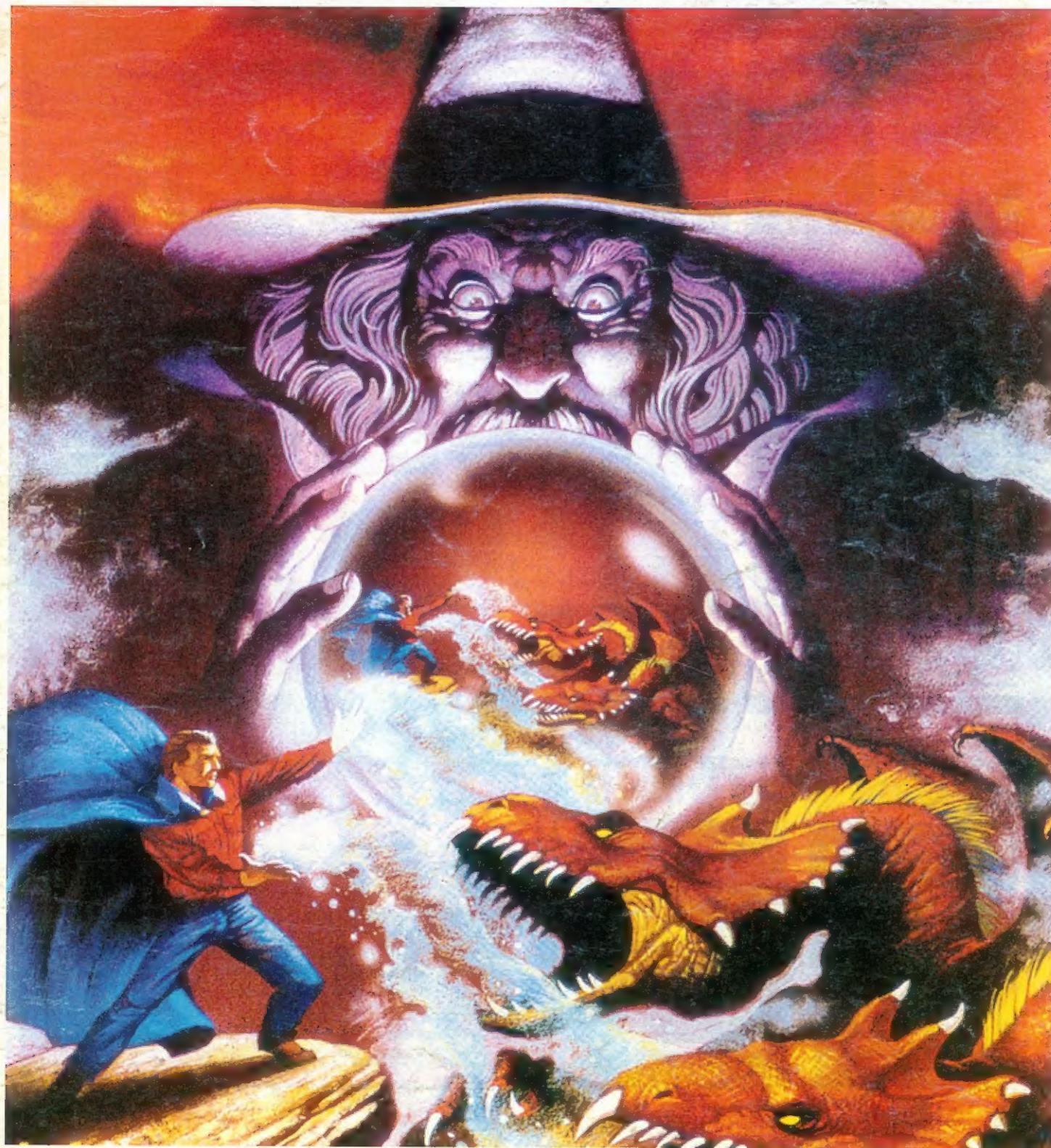


# 576 KByte

C-64 • AMIGA • PC

IV. évfolyam 2. szám, 1993. február

Ára: 138,- Ft





# ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!



1990/1



1990/2



1990/3



1990/4



1990/5



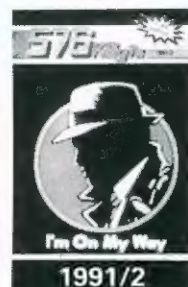
1990/6



1990/7



1991/1



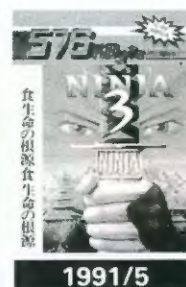
1991/2



1991/3



1991/4



1991/5



1991/6



1991/7-8



1991/9



1991/10



1991/11



1991/12



1992/1



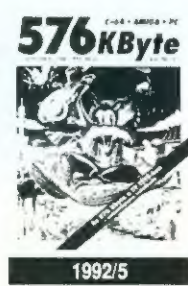
1992/2



1992/3



1992/4



1992/5



1992/6



1992/7-8



1992/9



1992/10



1992/11



1992/12



1993/1

## Kedvezményes árak!

Az 576KByte visszamenőleg megvásárolható:  
az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400 Ft-ért; az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Szuperkedvezmény: 1990. júniustól 1991. decemberéig (19 szám) kedvezményesen 1100 Ft-ért.

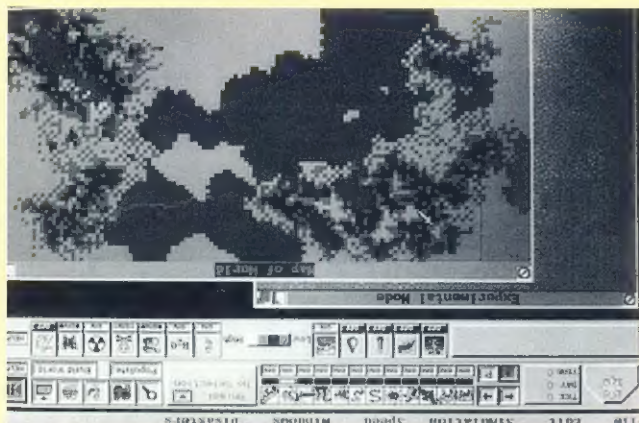
Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja meg lapunkat: 1990/1-től 1991/6-ig 65 Ft/db; 1991/7-8 130 Ft/db; 1991/9-től 1991/12-ig 80 Ft/db; 1992-től a lap eredeti áron vásárolható meg! Szimulátor különszám 100 Ft/db.

A fenti árakhoz portóköltség is járul!

Postacím: COMGAME GMK 1389 Bp. Pf.: 132.

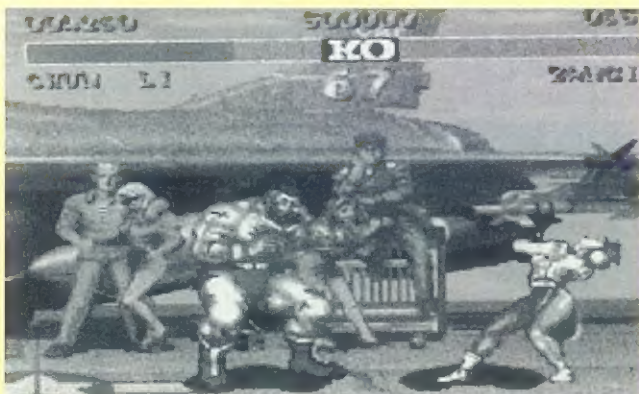


# TARTALOM



## SIMLIFE \_\_\_\_\_ 10

HÍREK	2
COMMANCHE	4
AMAZON	5
OLD STUFF	8
SIMLIFE	10
STREET FIGHTER 2	13
FLASHBACK	16



## STREET FIGHTER 2 \_\_\_\_\_ 13



## DAUGHTER OF SERPENTS \_\_\_\_\_ 23

ÉRKEZÉSI OLDAL (AMIGA)	17
CSEPŰ, LAPU, GONGYOLA (folytatás)	18
DAUGHTER OF SERPENTS	23
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	25



## INDIANA JONES \_\_\_\_\_ 32

TOP LISTA	26
ÉRKEZÉSI OLDAL (C-64)	27
AV8B HARRIER ASSAULT	28
ÉSZBONTÓ	30
CSEVEGŐ	31
INDIANA JONES	32
HISTORYLINE 1914-1918	35

A kiadványban megjelent szöveges és  
illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve  
bármilyen módon újra felhasználása csak a kiadó  
engedélyével lehetséges.  
ISSN 0865-8226  
Novotrans Nyomda '93  
Felelős vezető: Várlaki Imre

'93/2

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt  
Helyettes szerkesztő: Martin • Grafika Zilahy Sándor  
Kiadja a COMGAME Gmk 1026 Bp., Filler u. 47/b.  
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.  
Terjeszti a Magyar Posta  
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)  
1389 Budapest Pf. 132.



Ülök ezen a farkasordító hideg estén, az asztalon gözőlög a Douwe Egberts Omnia és én csak bámulok ki a fejemből. Azon törom a fejem, hogy melyik játék beharangozásával kezdjem a Híreket. Valamilyen melankólikussal, vagy öldöklőssel, avagy jópofival, netalántán szexissel? Azt hiszem ennél az utóbbinál maradok, mivel annyira megragadtak a **Panic in Cobra City/MEGATECH** fotói, hogy alig tudtam lemászni a képernyőről. Ilyet még nem láttam. A strip-póke-  
rek hölgyei ehhez képest mesekönyvekből előhalászott szende kislányok. A japán stílusban készült szerepjáték bevezet a rossz lányok és rossz fiúk alvilági életébe, miközben barátnőnkkel karöltve a szervezett bűnözés ellen kell harcolnunk. A programot jól jellemzi, hogy csak 18 éven felülieknek ajánlott. Igazi hardcore! (PC)

Még alig csillapodtak el a Pinball-mánia újabb epizódja által vetett hullámok, máris bejelentették a **21th Century**-nál, hogy **Pinball Illusions** néven trilógiává nemesítik a sorozatot. Semmit nem lehet még az újabb részről tudni, csak annyit, hogy elődjeinél még kifinomultabb és gyorsabb lesz a mozgatus, és állati nehéz pályák lesznek benne. (Amiga)

Nehéz lesz pontosan meghatározni a **Privateer/Origin** stílusát, mert az űrharcoktól, új bolygók felfedezésén át az űr-menedzserségig minden bele van ötvözve. Leginkább egy, a **Blade Runner** stílusára emlékeztető környezetben játszódó, kereskedelmi és stratégiai játékként tudnám deffiniálni. Marha bonyolultul sikerült a mondat, de a játékot sem lesz könnyebb kibogozni. Még csak képeket láttam belőle, de már azoktól is majdnem berosáltam. Élőben biztos még frankóbb. (sajnos csak PC)

Hogy C64-es táborról se feledkezzünk meg, megemlítem, hogy végre egy igazán jólsikerült konverzió várható a közeljövőben: **Nick Faldo's Golf** a **Grandslam**-tól. A preview már megjött, és tényleg baromi profi golfprogram. Bevallom őszintén, annyira magasszintű a játék, hogy nekem a labdát még egyszer sem sikerült két méternél messzebb elütnöm. Biztos, hogy valami gond van a technikámmal, de ami késik, nem múlik. (C64, Amiga)

És még egy jó hír a Nagy Őreg hó-dolóinak. Amigán elég rusnyára sikeredett a **ROBIN HOOD**, de C64-en a képek alapján talán játszhatóbb lesz az anyag. Egyszerű mázskálás, de legalább nem Dizzy (bocs PP).

Wow! Végre egy igazi csemege! A számítógépes játékok koronázatlan királya, a **Maniac Mansion** most ismét megelevenedik! Már csak néhányat kell aludni és megjelenik a második része, **Day of the Tentacle** címmel. A **LUCASARTS** megrázta magát és előru-

# HÍREK

kolt a biztos siker reményében az újabb epizóddal. Jócskán átalakult az irányítópanel, sokkal bohókásabb lett, de szerintem előnyére változott. Főhőseink sem a régié, de kinézetre legalább annyira időtlenek, mint a régi „ötösfo-gat”. Doktor Fred viszont változatlanul randa és minden hájjal megkent. Egye-



HARRIER JUMP JET (PC)



PANIC IN COBRA CITY

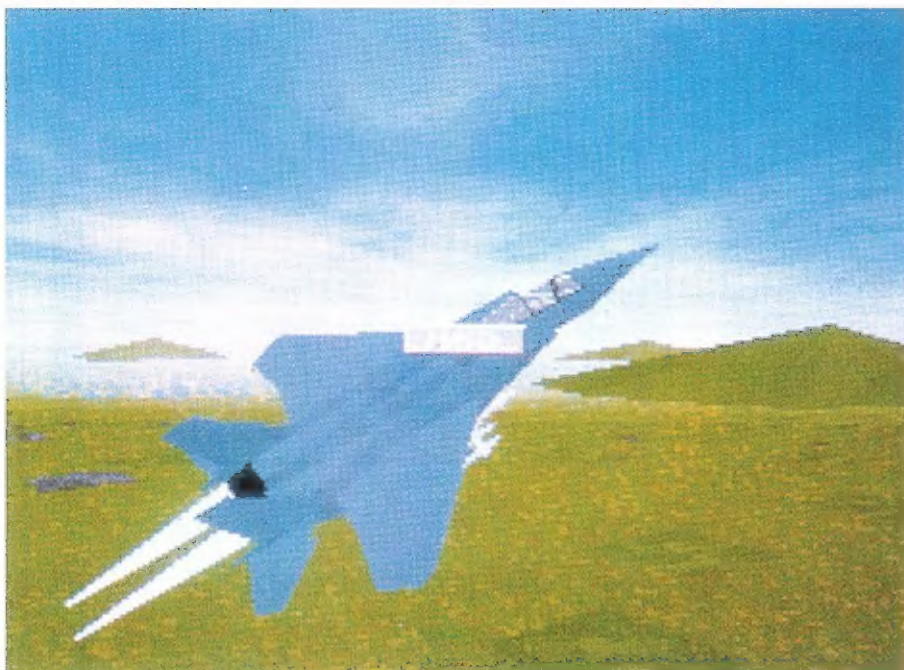
PRIVATEER

lőre sajnos még az Amiga verzió megjelenése is kétséges, de remélhetőleg meggondolják magukat Lucaséknál és ESETLEG egy C64 változat is kijön a játékból. Szerintem senki nem sajnálna érte akár 3 rongyot se... (egyelőre csak PC)

Még egy második rész van a láthatáron, méghozzá **DUNE 2 – The Battle for Arrakis** néven. A **VIRGIN** biztos jó lóra tett, mikor úgy gondolta, hogy megpróbálkozik egy újabb epizóddal. A kinézetre leginkább a **Sim City**-re hasonlító játék harcokkal, építkezésekkel, hódításokkal és stratégiai elemekkel teli,



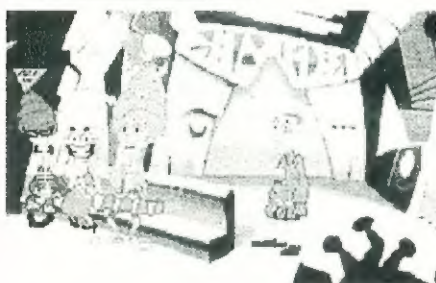




F-15 STRIKE EAGLE III

#### NICK FALDO'S GOLF

#### DAY OF THE TENTACLE



rengeteg animált képsorral kiegészítve. Én máris beleestem, ugyanis épp lapzártakor megjött a komplett játék. **(PC és Amiga)**

Aki a kevesebb gondolkodást, de jobb reflexeket igénylő játékokat kedveli, az biztosan szívébe fogadja majd a Zool és Mario utódot, **Miracle Bat**-ot, a **MIRACLE GAMES** házatájáról. Tényleg arany-pofa a főhős, akivel semmi más dolgunk nincs, mint ugrádozni, kerülgetni és gyűjtögetni 100 pályán keresztül. Végül is nem nagy durranás, de a program-özönben kellemesen megfér. **(Amiga)**

Igen sablonos nevet talált ki a **PSYGNOSIS** az új játékához: **SuperHero**. Programozói állítják, hogy átütő siker lesz, de a játékot elnézve, én inkább átlagos verekedős anyagnak nézem, mintsem eredeti ötletekkel teli alkotásnak. Egy fenét! Bunyózni kell ahogy a joystick bírja! Ennyi az egész játék. Egy platformokra bontott területet kell a keményöklű vagányoktól megtisztítani. Tipikus beat'em-up **(Amiga)**

Annál frankóbb viszont a **VIRGIN** új akciójátéka, az **APOCALYPSE**. Bár



már megemléztünk egyszer, de most már demóink is van róla. Az ősrégi Choplifterre hasonlító vízszintes scrollozó helikopter-őrületben villámgyors reagálással kell kivédeni a földön és a levegőben felbukkanó ellenséges erők támadásait. A tankokról, dzsippekről ránk zúduló tűzerőben kell sajátjainkat a földről összegyűjtenünk és őket a bázisra épségben visszaszállítanunk. Mindezt a hangulathoz illő effektek kísérik, úgyhogy minden feltétel adott a „beinduláshoz”. **(Amiga)**

Úgy látszik a német softwareház, a **Blue Byte** nem fér a bőrébe, mert alig dobta piacra legújabb stratégiai eposzát, a **Historyline 1914-1918**-at, most ismét a csúcsra tör: bejelentette a **Battle Isle 2** megjelentetését is. A szuper 3D-s harc jeleneteket csak a raytracing átvezetőképek múlják felül. A játék komolyságát mi sem bizonyítja jobban, mint hogy egy komplett regény is megjelenik hozzá. Többet magam sem tudok még a játékról, de az már biztos, hogy csak **PC**-n és később majd **Amigán** fog megjelenni.

Még javában szedi áldozatait a **Street Fighter 2** láz, de a **TEAM 17** gárdája erre fittyet hányva máris egy lehetséges konkurencián dolgozik **Body Blows** címmel. A **CETS**-en már találkoztunk

vele, de most már egy frankó demót is beszereztünk róla. 16 figura közül választhatunk, akik valamennyien sűrű skacok: thaiboxos, orosz katona, amerikai wrestling-sztár, bögyös kiscsaj, buddhista mágus, hogy csak a legérdekesebbeket említssem. A grafika csak 16 színű, de a másodpercenkénti 25 képkockányi spritemozgás már kecsegtetőbben hangzik. Ja, és a figurák még nagyobbakk, mint a **SF2**-ben. A zene megüti a profi szintet, a 100 K-nyi digitalizált duma pedig igazi játéktermi hangulatot áraszt. A demo alapján jó kis bunyó lesz, annyi szent! **(Amiga)**

A szimulátorok rajongóinak bombahíreim vannak: megjelenőfélben van a legendás **F-15 Strike Eagle III**, a hírhedt **Harrier Jump Jet** és a **Task Force**. Mindhárom programot a **MicroProse** neve fémjelzi, ami már eleve biztosíték a sikerre. Az **F-15** harmadik része a bravúros 3D-s felszíneiről és villámgyors manőverezési képességeiről híres, a **Jump Jet**-ben egy eddig nem alkalmazott frak-

tál-rutin kerül bemutatásra és mindkettőt lehet párosával is modernen keresztül játszani. A **Task Force** 1942-be repít vissza bennünket, és olyan élethű illetve korhű környezetbe helyezi a játékost, hogy tényleg igazi hajóskapitánynak képzelheti magát. Amerikai vagy japán admirális-ként teljesíthetünk küldetést tengeri flottánkkal, és arról biztosíthatok mindenkit, hogy nem fog unatkozni a kapitányi hídon... Mindhárom igazi gyöngyszem! **(egyelőre csak PC)**

A magyar programozók már az **Impossible Mission** óta világszerte elismertek, és most ismét tanúbizonyságot tett egy magyar programozói gárda arról, hogy megérdemelt a hírnév. Az **ICE** softwareház jóvoltából két alkotásuk is napvilágot látott: a **Piracy on the high seas** és az **Abandoned Places 2**. Mindkettő szerepjáték a javából; az elsőben egy kis gazdasági-szimulációval fűszerezve egy kalózcsoapat irányítása a feladat, a másodikban négy fős csapatunkkal egy szörnyektől, túlvilági lényektől nyüzsgő képzeletbeli világba cseppenünk. Mivel a szerepjátékok nem igazán fekszenek nekem, ezért többet nem is igen tudok róluk mondani. A képek alapján csemegének tűnnek, de ezt majd a nagyérdemű eldönti. **(PC, Amiga)**

Zolee





**P**ersze minden jóban van valami rossz: a játék minimál konfigurációja egy 386-33/54 MHz-s gép 3 Mb XMS-el, 500 K szabad helyel... s ezen a gépen is csak a leggyengébb minőségben élvezhető igazán a játék. A Comanche stílusát nézve kb. annyira szimulátor, mint a Wing Commander (na egy kicsit jobban), inkább a tökéletes pusztításon van a hangsúly. Na de lássuk a játék felépítését:

Az elején egy kis intrót láthatunk, hogyan bénázik a gép, s egy gombnyomásra máris pilótát választunk (vagy újat viszünk be), majd a főmenübe kerülünk:

1. Begin Mission: a kiválasztott pilótával elindulni egy küldetésben (erről majd később).

2. Your Stat: pontjainkat, elpusztított ellenfeleink és győztes küldetéseink számát láthatjuk.

3. Choose another pilot: új pilóta választása.

4. RAH - 66 Overview: gépünk megtekintése kívülről, technikai adatok.

5. Demo

6. Credits: készítő.

7. Exit to Dos: Kilépés DOS-ba.

A leglényegesebbek a küldetések. Kétféle létezik, a tréningek és az élet-halál bevetések (A zöld színű neveket választhatjuk, a kéket már teljesítettük, a pirosat még nem választhatjuk).

Comanche Training:

– Oil Tank Holyday: néhány békés olajtank lebombázása a célunk, ellenség nincsen.

– DUI Enforcement: éjjeli küldetés, minden lövi ki ami mozog.

– Flying Werewolves: Cél az ellenség helikopterek megsemmisítése. Használj a stringert.

– Wing Leader: Minden földi objektum megsemmisíteni, használj a Wingmant.

– Deadman's Grotto: alacsonyban repülve artilleriával lebombázni az ellenfelet.

– Mayan Malay: Minden földi dolgot szétlőni. Az olajtankokra a gépágyút használni.

– Night Strike: A hegytetőkön pihenő helikopter csapatok lebombázása, teljes pusztítás.

– Az utolsó három küldetésben már szinte ugyanaz a dologunk: az adott számú ellenség elpusztítása, itt már elég kemény ellenfelekkel állunk szemben, igen gyorsnak és pontosnak kell lenni.

Operation Maximum Overkill

– Werewolves on patrol: igazi nagy falatnak a helikopteres haderő számít. Rögtön a bevetés kezdetén támadjuk meg a helikopter konvoját, s eresszük meg őket Stringerekkel.

– The last Sacrifice: KGB-s ügynökök egy maya templom körül. Pusztítsd el őket. Helikopterek előfordulhatnak.

## COMMANCHE SZINTE TÖKÉLETES

– Tactical run: az előző folytatódik, más szinten.

– River runs deep: éjjeli misszió, a cél tankok és olajtankok kilövése.

– Night of Death: 3 különféle helyen álló harckocsi megsemmisítése a cél. Legyünk gyorsak és körültekintők.

– Thirsty Werewolves: 4, egymáshoz közeli olajtank megsemmisítése a cél. Vigyázzunk, a védelem nagyon jó!

– Spiritual Reclamation: a KGB tankjai visszatértek a templomhoz. A küldetéseket éjjel kell végrehajtani.

– Volcanic Nightmare: Ez tényleg egy rémálom. Közel 20 ellenfél megsemmisítése a cél, rendkívül gyorsnak és pontosnak kell lenned.

– Valley of Instant Death: Egy völgyben kell mindenkit elpusztítani. A helyet megközelíteni életveszélyes, inkább a bombádra számíts.

– Wolfpack: Csak profiknak! – jó repülést (a halálba).

Mindenesetre még egy jó tanács azoknak, akik a nehezebb küldetésekbe is belevágtak már: a küldetések egy része csak akkor választható, ha az előzőket már maximumra teljesítettük. Ezek közül pedig ha egyet elrontunk, nem próbálkozhatunk vele ismét, hanem előbb az azt megelőzőt is teljesíteni kell még egyszer. Elég bosszantó lehet, amikor emiatt már huszadszor csináljuk ugyanazt a missziót; ezért a tegyük a következőt: ha egy ilyen küldetést sikeresen befejeztünk, lépünk ki DOS-ba, és a Comanche, nem nevű fájlt másoljuk ki valahová (ez tartalmazza a pilóták adatait), s ha elrontottunk a következő küldetést, másoljuk be ezt az állást a

Comanche könyvtárba, rá az aktuálisra, s így nem kell ismét végigküzdeni magunkat az előzőn.

Már így is túl sok a szöveg, tehát lássuk a kezelőbillentyűket:

ESC játék közben (a beállításokat véghezvük el itt).

1. Main: esc: vissza; ALT+A: küldetés feladása; ALT+Q: ki DOS-ba; Save setting: a beállítás kimentése.

2. Detail: High-Medium-Low: magas-közepes-alacsony felbontás; Clouds: felhők; Small Pixels: a talaj durvább-finomabb minősége (lassú gépeknél érdemes mindent kikapcsolni+low d).

3. Control: Sound loud-soft-off: hangok hangos-halk-semmi; u. e. zenénél is; Joystick-keyboard választás; Joy kalibrálás.

4. Option: Artificial horizon: műhorizont ki/be; HID Indicators: HID magasságmérő ki/be; HID Compass: HID iránytű ki/be.

### És a kezelőgombok:

– 1-8: külső nézetek.

– +: Propeller sebességének növelése (a heli csak emelkedik!)

– -: Propeller sebességének csökkentése (a heli ereszkedik)

– Z, X, C, V, B, N vagy [-]: fegyverválasztás.

– Z: Gépágyú (cannon): Közelre. Olajtankokra és álló járművekre.

– X: Rakéta (rockets): mint a gépágyú, csak hatékonyabb, és kevesebb van belőle.

– C: Hellfire: a legjobb célkövető rakéta, alkalmas levegő-föld és levegő-levegő-bevetésre is.

– V: Stringer: Levegő-levegő célra kiváló.

– B: Artillery: Bombázásra, földi célpontra. Rendkívül hatékony, nagy területre hat.

– N: Wingman: Ha a kísérőnk velünk van, őt utasíthatjuk a lövésre egy Hellfire-al.

– M: gyorsrakétázás. Azonnal a rakétákat eregetjük vele.

– : Flare infra rakéta elterítése.

– : Chaff: fémhulladék, hőkövető rakéták megtévesztésére. (Ezt a kettőt automatikusan is szórja a gép.)

– <,>: a monitoron (l.d. később) lévő térkép zoom-olása.

– Enter: célpont befogása, választása (a tabulátor is erre szolgál).

– Space: az aktuális fegyverrel tüzelés.

– Kurzor-billentyűk: irányítás. A jobbra-balra megegyeznek a repülőszimulátoroknál megszokottal, az előrenyíli viszont amellet, hogy előredönti a gép orrát, gyorsításra is használható; a hátranyíli ennek a fordítottja, tehát vigyázzunk, hogy miközben felfelé emeljük a heli orrát, ne tévedjünk át tolatásba (bukfencezni, stb. nem lehet, az aerodinamika ezt kizárja a helikopternél).

Monitorkezelő gombok:

– F1: a terep felülről. A rajta elhelyezkedő piros pontok az ellenséges helik, a sárgák a tankok, a zöld a kísérő (ha van ilyen). A missziók célpontjai, akiket meg kell semmisíteni villognak! (Ha nem világogra lövünk, a gép nem számítja.)

– F2: az ellenfelek elhelyezkedése radaron.

– F3: vízszintes kép.

– F4: a megsemmisítendő objektumok száma, és az elpusztított objektumok száma.

– F5: a helikopter egyes részeinek sérülése. Ha a rotor megsérül, a gép irányíthatatlanná válik, ha a TAS-célkövetőrendszer, akkor a lövedékeink nem találják célba – ezekben az esetekben érdemes kilépni.

– F6: a helikopterünk oldalról, mellette az imént felsorolt funkciók elérése rövidtéllel.

– F7-F12: u.e. a másik monitoron.

G.

*Be kell vallanom, ezidáig nem igen foglalkoztam a szimulátorokkal, főleg azért, mert valahogy sebogyse tetszett a vektoros –igencsak funkcionális – grafika. Amikor megpillantottam a Comanche-t, egyből kitört belőlem a repülésvágy... A grafika immár nem a "bágyománys" vektoros, hanem egy igencsak tetszetős, szinte tökéletesen életbű csoda. Egyébként a következő recept szerint készült: vettek egy műholdfelvételt, majd a színekhez tartozó magasságok szerint kivettették az egészet egy 3D-s bálóra, ami különböző szögből kerül a játékos szeme elé. Na de nem kell a szöveg, inkább vessetek néhány pillantást a képekre...*

PC			
GRAFIKA	98	Összesen	
ZENE	70		
JÁTSZHATÓSÁG	95	97	



Azt hiszem igazán csak a nagy kalandoroknak és golfosoknak mond valamit a név: ACCESS.

Ritkán jelentkeznek kalandjátékokkal, de akkor abba beleadnak apait-anyait. Eme remekművet is igen nagy felhajtás előzte meg: a film – jobban mondva a játék – szereplői mind valós személyek, s a hangjukat, mozgásukat digitalizálták a PC-be. Az eredmény fantasztikus: mintha egy valódi filmet izgelnánk végig – eltekintve attól a néhány kódolási hibától, amivel találkoztam.

A grafikára nem lehet panasz: nagy része digi, egy része klasszul megrajzolt, s egy kis része elnagyolt. A zene kellemes midi, illik a helyszínek hangulatához, a digi hangok pedig tömegesen zúdúlnak az emberre: majd'hogynem minden szereplő beszél egy kevéskét. A játék hangulata majdnem megközelíti A Lucasfilm játékokéit – de azért nem éri el.

Az irányítás egy kicsit Sierra-koppintás: az ikonok alul vannak, sorban a következők: szem: nézni; kéz: felvenni; tárgy: valamit megmozgatni; táska: tárgyak; emberke: mászás; TALK: beszélgetés; EXIT: ha olyan helyen vagyunk, ahol emberünket nem látjuk evvel mehetünk ki; ?: hint-line (a programozók beépítettek egy automata hint-line-t, ami ominózus tárgyakra clickeléskor ötletet ad, hogy mit tegyünk. 160 ponttól indul, s egy segélykérés 5-12 pontot is elvehet. Vigyázzunk, a játékot csak úgy

# AMAZON

tudjuk csontra befejezni, ha 100 felett van a hint-pontunk!) Disk: save-load.

## 1. fejezet: *Terror in the Jungle*

Lássuk csak a kerettörténetet: Allen Robert és testvére, Jason az Allister kutatóközpont alkalmazottai, kutatómunkára indultak az Amazonas vidékére. Sikertől megtalálniuk az Amazonok medencéjét, ám az első estén rejtélyes módon lenyilazták a tábor többi tagját, köztük Allen-t is...

Hat hónappal később, az Allister laboratórium parkolójában kiszállt Jason a kocsijából, s elindult felkutatni testvére titokzatos eltűnésének körülményeit. Valahol itt kapcsolódunk be a játék menetébe, ahol Jason. Először is a laboratóriumban kezdjük elténykedéseinket. Menjünk be az épületbe (emberke ikon), majd nyissuk ki az első ajtót (egész közel kell állni az ajtóhoz), s menjünk be a laborba. Nyissuk ki a ketrecet, s vegyük magunkhoz a patkányt, majd kapcsoljuk be a távbeszélőt, amiből megtudhatjuk, hogy Mr. Thornick vár reánk az irodájában (legutolsó ajtó). Mielőtt bemennénk hozzá, nyissuk ki az alsó szekrényt, s vegyük magunkhoz az alkoholt. Az irodában Mr Thornick tudomásunkra hozza, hogy semmilyen segítséget nem adhat, s nem tud semmit a bátyánkról. Hm. A kurtafurcsa elutasítás után lakásunkra kerülünk, ahol egy levél és egy csomag fogad bennünket. Vegyük fel az asztalról a papírvágókést, bontsuk ki a csomagot, vegyük fel a kulcsot, majd olvassuk el a levelet...

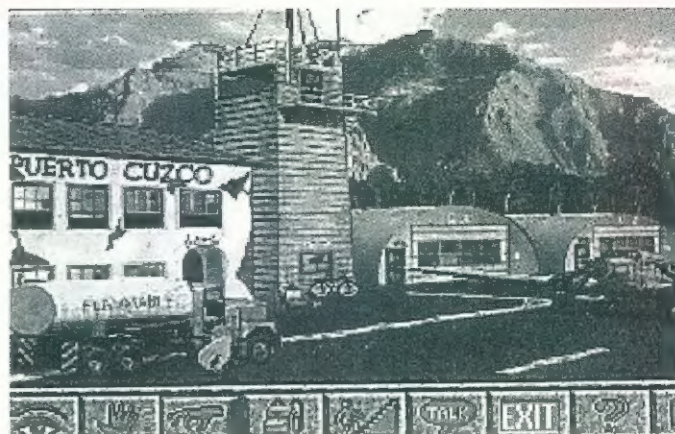
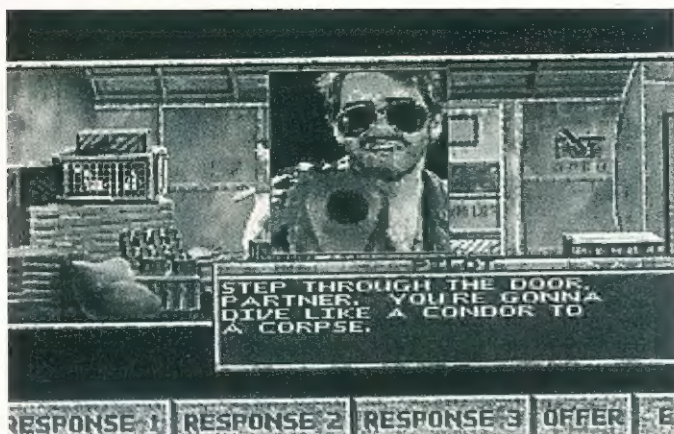
## 2. fejezet: *The Secret Code*

A levél testvérünktől jött... Kellemes meglepetés, hogy életben van, de a levélből nem sokat tudunk meg a hollétéről. Mindenesetre megbíz néhány feladattal: először is a raktárból szerezzük vissza eddigi munkájának eredményét, majd utazzunk el hozzá. Hogy hová, azt kódoltan írta le, s gyermekkori dékódológyűrűnkkel tudjuk majd csak megfejteni, ami egyelőre nem látható. A széjfőnek a kódját hangszalagra mondta, s a szalag Allen szobájának kasszettejében van. Menjünk vissza a bázisra, s dobjuk a gépirónőre a patkányt, mire ő elszel, s mi nyugodtan garázdálkodhatunk a fali tartóban lévő kulcsok között.

**MINT A KRIMIBEN...**

Emeljük is el a vitrin és a gépirő kocsijának kulcsát. Irány a vetítőterem, ahol az asztalon lévő filmtekerceset lejátszhatjuk a vetítógépen (ne felejtjük el lehúzni a vásznat), s egy filmet (?) láthatunk a vad Amazon nők táncáról. Nyissuk ki a vetítő melletti könyvet, amiből megtudhatjuk, hogyan kell elkészíteni a szerelmi bájit: végy egy üveg „jungel szívet”, s önts hozzá normál alkoholt, majd forrald fel jól... A kulcsával nyissuk ki a vitrint, s máris hozzájutunk egy üveg „dzsungel szívéhez”, amit az inventoryban mixeljünk össze az alkohollal (egér gombja folyamatosan lenyomva tartva, s így rávinni a másik tárgyra). Kinyithatjuk még az asztalon fekvő könyvet is, de nem sokat tudunk meg belőle. Húzzuk ki a falból a dobókát, majd szedjük le a cél táblát. Mögötte egy széfet találunk. Nyissuk ki a kasszetteket, vegyük ki belőle a hangszalagot, majd vegyük magunkhoz még a fuvócsövet, s hagyjuk el a szobát (exit). Térjünk vissza a laborba, kapcsoljuk be a melegítőt, s forraljuk fel a löttyöt. A zöld dzsuszst kenjük a dobókára, majd nyomjuk be a fuvócsőbe. Térjünk vissza a lakásunkra (slussz-kulccsal click az autónkon), ahol hatalmas rendetlenség fogad, szobánkat felforgatták. Így előkerül a gyűrű, ami segítségével kibogozhatjuk testvérünk üzenetét: Utazzunk el a Czucoba, a Rio Bianco hotelbe, s onnan hívjuk fel a 73262 számot... Tegyük fel a hangszalagot a magnóra, s a hallott számot Jason felírja egy cetlire. Térjünk vissza a központba, a szám segítségével nyissuk ki a széfet, vegyük magunkhoz a pénzt, majd menjünk ki a parkolóba, s nyissuk ki a gépirő nő kocsijának csomagtartóját, s vegyük ki belőle a feszítővasat és a drótvágót, majd menjünk el a dupla ajtóhoz, s lépünk ki a szabadba, ahonnan a raktár ajtaja nyílik. Csak egy baj van: két őr is vigyáz, nehogy illetéktelenek bejussanak... Tegyük a következőt: mássunk fel a fatörzsre, s célizzuk meg a fuvócsővel a férfi őrt, mire az szerelemre gerjed a hölgy iránt, akivel együtt örködnek, s irány a bokr... Gyorsan fussunk el a szemeteshez, s a drótvágóval nyisszantsuk el a láncot, amivel le van zárva. A benne lévő kaja szerencsére megfelel az erdőből kicammogó macinak, így nyugodtan felszedhetjük a bokorból kirepülő kulcsot, s kinyithatjuk a raktár ajtaját...





### 3. fejezet: *The Heavy-metal Monster*

A raktárban elég fura űr fogad: egy robot. Sajnos a papírokhoz nem tudunk hozzáférni amíg ő ott van, ezért kénytelenek leszünk becsapni; sétáljunk vissza a kukához (a maci már elhordta magát), s vegyük magunkhoz, s a robot előtt öltük magunkra, mire ő azt hiszi őrsváltás. Húzzuk meg a kart, mire elhúzódik az ajtó az irattároló elől, s mi a feszítővas segítségével kinyithatjuk az ominózus fiókot: benne egy mikrofilm, egy iránytű, és egy térkép. Egy kis változást fedezhetünk fel a könyvtár melletti ablakban: végre van valaki a mikrofilmnézőnél. Sajnos egy igencsak céltudatos hölgy az illető, így egy kis cselhez kell folyamodnunk: szedjük le egy fogast az ajtó elől, majd a parkolóban ennek segítségével nyissuk ki a kocsiját, s kapcsoljuk fel a reflektorokat. Ezután beszélgetünk el vele, s említjük meg, hogy a kocsija lámpái égnek... erre ő kirohan, s mi nyugodtan végignézhethetjük a filmet, amin az Amazonokról szóló dokumentumok találhatóak... Irány Cuzco! Szálljunk be a kocsiunkba, s egy rövid repülőút után máris a Cuzco-i reptéren találjuk magunkat, de előbb egy kis közbjátékot kell megtekintnünk: Sanchez, egy eldugott kis település „rendőre”, Allen és mi utánunk kutat, valószínű valami rögeszméje lehet lehet az Amazonok kincsét illetően...

### 4. fejezet: *Hot Pursuit*

Cuzco. A teherautóról lopjuk el a kancát, nyissuk ki a kamionfülke ajtaját, s vegyük magunkhoz a leesett cigit. Lopjuk le az itt álldigáló bicikliről a pumpát, majd menjünk a Zöld majom bár elé. Szólítsuk meg a pénztárost, s adjuk oda neki a pénzünket (offer), mire egy belépőt ad a fenti helyiségbe. A bárban adjuk oda a kártyát a bárosnak, mire kinyögi, ha a Rio Bianco-ba akarunk menni, kérjük meg az egyik pilótát, hátha elvisz. Szólítsuk is le az egyiket, aki épp oda készül, s szívesen elvisz minket a raktárban.

### 5. fejezet: *Flight of Doom*

Utazásunk nem lesz túlságosan nyugodt: ahogy felemelkedtünk jó magasra, a pilóta fegyverrel ránk ront, s azt parancsolja, ugorjunk... Amikor közelebb lép, s megegyeszer felszólít, húzzuk meg a kalitka záróját, mire a madarak kiröppennek, s azegyensúlyát veszített pilóta kizuhan a gépből... Vegyük fel az ejtőernyőt, s kössük a beszorult ajtóra, mire azt a huzat kivágja. A pilótafülkében húzzuk meg a középső kart, a bal oldali kis kart, majd tekerjük meg a bal oldali kereket, s szerencsésen landolunk a vízben. Hogy ne váljunk a piráják eledelévé, nyissuk ki a ládát, vegyük ki belőle a gumicsónakot, fújuk fel a pumpával, s irány a szabadság. A Rio Biancót nemsokára megtaláljuk, de az ott lévő tulaj egyáltalán nem örül nekünk...

### 6. fejezet: *El Loco*

Vegyük fel a partról a botot, majd kezdjük ügyködésünket a kántinban: beszéljünk a szakácsnővel, aki arra a kérdésünkre, hogy tudunk-e innen telefonálni, elmondja, hogy a tulaj egy igen háklis ember, senki se szereti, s nem valószínű, hogy megengedné a telefonálást, s amellet a vonal is igen gyenge innen. Na majd teszünk róla! Menjünk vissza az udvarra, vegyünk el egy pipospaprikát, s menjünk vissza a kántinba. Amikor a szakácsnő elfordul, vegyük fel az asztalról az öngyújtót, egy kis sajtot, s az aprópénzt, majd a pultról a kést. A késsel aprítsuk fel a paprikát kis darabokra, s amikor nem látnak meg, szórjuk bele El Loco kajájába... Menjünk ki, s örömmel láthatjuk, ahogy Loco a csípőspaprikától ordítva a kúthoz rohan, s mi be tudunk sétálni a hotelbe. Vegyük fel az üres egérfogót, rakjuk bele a sajtot, majd helyezzük vissza a helyére. A gonosz patkány megdöglik, s mi ki tudjuk venni a lyukból a pénzt. Ime itt a telefon is, úgyhogy járjunk el a következő képpen: vegyük fel a kagylót, dobjuk be a pénzt, tárcsázzunk, majd 3 csengés után helyezzük vissza a kagylót a telefonra, s mi pedig térjünk vissza a kántinba. Egy gyönyörű nő jön hozzánk, s hogy megbizonyosodjon arról, hogy biztosan Allen testvére

vagyunk, három kérdést tesz fel (a válaszok: 2,3,3,2). Nagyon megőrül nekünk, s kéri menjünk el együtt Allenhez, aki már felépült sérüléseiből. Hoppá, egy új stuff a kántin mellett: egy létra. Vigyük el a hotel hátsó falához, támasszuk neki, másszunk fel, s a bot segítségével verjük le a táblát, egyenesen El Loco fejére esik, aki egy szegény parasztfiúval veszekszik. A fiú hátlából egy aranyrögöt nyom a kezünkbe. Kösz. Mielőtt elmennénk, vásároljunk a jobb oldali bódében. Vegyünk meg mindent, amit lehet (töltény, evező, macséta, mérges gyökér, halászháló), majd üljünk be Maya mögé a csónakba.

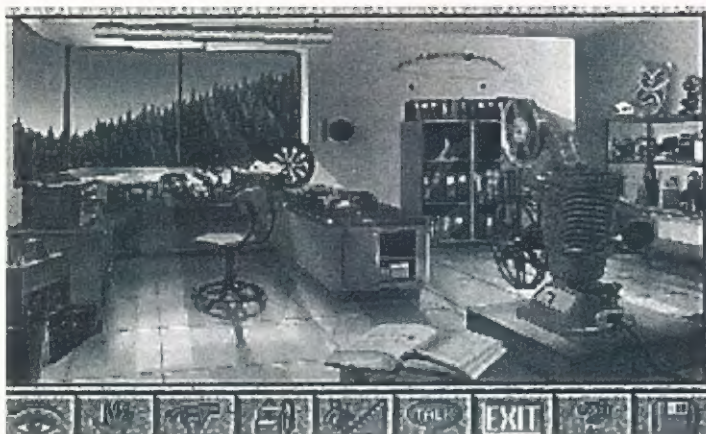
### 7. fejezet: *The Bridge of Death*

Sanchez úgy látszik kiszimatolta érkezésünket, s amikor a kis csapat át akar kelni egy hídon, vad lövöldözésbe kezdenek. Allen tartja a frontot, segítsünk neki. Rakjuk elé a pléhlemezt, a farönköket, majd adjuk oda neki a löszert. Váltunk át Mayara, szakítsuk le a lógó indát, menjünk a hídra, s javítsuk meg. Rohanjunk át Jasonnal is, majd testvérünkön van a sor...futás közben egy fél tárat belénk lőnek...lezuhan a mélybe. Végül is Mayával kettesben az Amazon Queen hajó mellett kötünk ki, ahol egy mosolygós senor köszönt minket. Beszélgetünk el vele, s a hajózásért ajánljuk fel az aranyrögöt és a cigarettát, mire szívesen elfuvaroz minket az Amazonason. Persze a békés hajókázás nem tart sokáig: kis idő múlva minket a vízbe löknek, Mayát pedig elfogják...

### 8. fejezet: *Slave Traders*

Csodával határos módon sikerült megmenekülnünk, s most éjjel a vízparton vagyunk, Előttünk az Amazon Queen. Dobjuk a vízbe a mérgesgyökeret, majd amikor az ő a hajó másik oldalán mászkál, osonjunk át a jobb oldali bozót mögé, törjünk le egy nádszálat, s irány a hajó. Amikor nem lát minket menjünk fel a fedélzetre, s emeljük el a horgászbotot, majd óvatosan lépünk a főnök kabinja ablakához, s nézzünk be. A horgászbot segítségével





emeljük el a kulcsot az asztalról, majd lo-  
pózzunk el a másik kabinhoz, ahol Mayat  
tartják fogva. Nyissuk ki az ajtót, majd be-  
lülről reteszeltük el az ott álló farúddal. Ve-  
gyük fel az asztalról a rongyot, majd nyis-  
suk ki a faliszekrényt, s vegyünk ki belőle az  
alkoholt, majd nyomjuk bele a rongyot, s  
gyújtjuk meg. Várjuk meg amíg belő az ő  
az ajtón, majd nyissuk ki a hajóablakot, s  
dobjuk a fedélzetre a molotov-koktélt... Egy  
maya táborba jutunk, ahonnan csak úgy  
menekülhetünk, ha meggyógyítjuk a bete-  
get. Ehhez a következőket kell tennünk:  
Jasonnal toljuk el a parton álló követ, ve-  
gyük ki alóla a kukacot, s kössük a hor-  
gászbótunkra. Horgásszunk egy kicsit,  
aminek az lesz az eredménye, hogy egy  
halhoz jutunk. Váltunk át Mayára, vegyünk  
fel a sátorból a merítőkanalet, majd szakít-  
sunk le egy szálat a másik oldalon lévő  
növényből. Rakjuk a tűzre a fazekat, s önt-  
sük bele a benzinestartalmát, dobjuk  
bele a halat, az imént felszedett növényt,  
majd a lötytyből adjunk a betegnek (a fejére  
clickeljünk)...

## 9. fejezet: Ancients Secrets

Most egy kis evezés következik, ami még  
kétszer lesz a játékban. Ez egy rettenete-  
sen macerás rész: a fel-le gombokkal mo-  
zogva kell kikerülni a köveket. Ha mindenki  
túlverekedte magát ezen a részen, egy Ar-  
cheológushoz jutunk, aki egyből beszédbe  
elegyedek velünk (2). Adjuk oda neki az ősi  
spanyol iránytűt és a térképet. Egyből be-  
szédesebb lesz, s elmondja, hogy a spa-  
nyol hódítók valahol erre elrejtettek egy  
„Jaguár szeme” nevű smaragdot, s ha azt  
megtaláljuk, fontos további információkat  
tud adni.

A kis fára épített erődbe a következő  
módon juthatunk be: vegyünk fel a fahasá-  
bot, s rakjuk rá a magányosan álló dígáló  
kőre, így egy libikókát készítettünk. Álljunk  
az aljára Mayával, majd Jasonnal másszunk  
fel a rönkre, s ugorjunk rá a libikóka másik  
felére. Így Maya egy fán landol, amin fel-  
mászva elér egy indát, mivel átlendülhe-  
tünk a másik fára, amin a kunyhó van. Ma-  
yával eresszük le a kötelet Jasonnak,  
másszunk fel a segítségével, s álljunk be a  
„liftbe” Mayával. Jasonnal húzzuk meg a lift  
kötélét, mire Maya felkerül a kunyhó elé...

## 10. fejezet: The Hall of Death

A kunyhóban vegyük le a csontváz nya-  
káról a kulcsot, nyissuk ki vele a ládát, s  
vegyük ki a tekercset, amin Cortezék fel-  
jegyzései olvashatók. A macsétával vág-  
junk egy lyukat a kunyhó oldalába, ahol  
valójában még egy hulla nyugszik. Üssük  
meg a macsétával az amúgy is ócska  
páncélját, mire az leesik róla, s alatta meg-  
leljük a smaragdot... miután visszavittük  
szerzeményeinket az archeológusnak, út-  
baigazít, hogy merre érdemes haladnunk.  
Fogadjuk meg tanácsát, s egy újabb hajó-  
kázás után megérkezünk egy legyilkolt ku-  
tatócsoport hajdani táborhelyére... Ismét  
egy kis közjáték, ahol Sanchez biztos tipp-  
hez jut hollétünket illetően...

## 11. fejezet: The Spectre of Evil

A bázison a következőket látjuk: egy  
csapda, amire rázuhant egy nagy farönk,  
sátrak, pár hulla és egy jeep. Szedjük fel  
a láncot a hulla kezéből, nyissuk ki a  
középső sátrat, szedjük ki belőle a benzi-  
neskannát, majd nyissuk ki a képernyő  
alján álldigáló dobozt, s vegyük ki belőle  
a sugárzásmérőt. Ha ezt a szerkenyitűt  
a kocsi mögötti bokron használjuk, rend-  
kívül erős sugárzást észlelünk. Hajtsuk  
félre a bokrot, s húzzuk ki a fába fúródott  
nyílhegyet. Az egyik hulla kezében ott  
csillog a slusszkulcs – vegyük el tőle,  
majd mustráljuk meg közelebből a ko-  
csit. Az elején lévő sodrony (wip) moz-  
gasuk a farönk felé, majd erősítsük a fára  
a lánc segítségével. Töltsük be a benzint  
a kocsiba, zárjuk le a tankot, s indítsuk  
be a kocsit. Húzzuk meg a jeep elején  
lévő kart, mire az csörlőzésbe kezd, s  
leemeli a fát a csapda tetejéről. A csap-  
dán egy nagy ponyva van: emeljük le, s  
az alatta lévő dobozból vegyük magunk-  
hoz a dinamitokat. Mást már nem is kell  
itt tennünk, tehát eresszünk meg egy Exit-  
et. Ismét egy kis evezés, aminek a végén  
egy vízesés alján landolunk. Hála Isten-  
nek semmi komolyabb bajunk nem esik,  
így másnap reggel Maya boldogan fürdik  
a vízesésben...ám megérkeznek San-  
chezék, s lepuffantják...

## 12. fejezet: A Secret Passage

Nekünk semmi bajunk, az új fejezet a  
vízesés lábánál kezdődik. Mozdítsuk el a  
faágat, mire előtűnik egy titkos ajtó, egy  
nyílvevő alakú bemélyedéssel. Rakjuk  
bele a nyílhegyet, mire az ajtó megnyílik...  
Bent két amazon nyílaz ránk bőszen, úgy-  
hogy legjobb, ha elbújunk az oszlop mö-  
gött. Fussunk át a második oszlophoz,  
gyűjtsük meg a dinamitunkat, s rakjuk le.  
Várjunk egy kicsit, majd induljunk el a folyo-  
són előre... Ha jól időzítettünk, a berontó  
Sanchezék épp felrobbannak... mi pedig  
az amazon hölgyvezér karjaiban kötünk ki.  
Az ítélet: a halál terme.

## 13. fejezet: The Thing in the Pit

Gyorsan kell cselekednünk, amíg nem  
jön az óriás hangya: vegyük fel a dárdát  
a csontvázból, az ócska cipőfűzőit, majd  
toljuk a követ a fáklya alá, s vegyük le a  
falról. Késünkkel vágjuk le a virágot, mire  
az a meleg hatására valami dzsúzt kezd  
eregetni magából, mi pedig álljunk a cella  
jobb felébe. A hangya kijön! Nagy máz-  
linkra elkezd csemegézni a dzsúzt, s mi  
eközben lazán összedobunk a késből, a  
dárdából és a kötelekből egy hatásos  
fegyvert... A támadás a felnyílással törté-  
nik...

## 14. fejezet: The Guardians of Eden

Ez kérem már a vége, s hogy mi az,  
nem árurom el, mert nem szeretném elő-  
re lelőni a slussz poént, lássa meg min-  
denki maga...

Koronczi Gáspár

PC		
GRAFIKA	78	Összesen <b>80</b>
ZENE	70	
JÁTSZHATÓSÁG	85	



# OLD STUFF

**Már azt hittétek, hogy nem jelentkezem többet ezzel a rovattal, mi? Nem, nem, ilyen könnyen nem szabadultok meg tőle. Aki esetleg az előző OS-t nem olvasta volna, annak egy rövid bemutatást eleresztek a rovatról.**

Olyan régebbi C64 és Amiga anyagokkal foglalkozunk benne, ami iránt komolyabb érdeklődés mutatkozik meg részletekről. A mostani számban két régi ismerős kerül nagyító alá. Hogy mindkét géptípus rajongói elégedetten mazsolázhassanak, ezért az **EXILE** C64-es verzióját és az **ESCAPE FROM COLDITZ** Amiga változatát vesszük ki. Mindkettőről volt már egy nem túl bő lére eresztett ismertető az 576-ban, de azokból fontos adalékok (például térképek) hiányoztak, amit most (jobb későn, mint soha) pótolunk. Ja, mielőtt a lovak közé csapnék, szeretném köszönetemet kifejezni Barta Szilárdnak (*Escape From Colditz*) és Kovács Tamásnak (*Exile*) a baró térképekért.

Az EFC térképek magukért beszélnek (ha láthatóak), de azért a használati utasítás elkél melléjük. Az ajtók melletti számok kulcsokat jelölnek, melyek kiosztása a következő: az „1” a Lock Pick-et, a „2” és a „3” az első- és másodbiztonságú kulcsokat jelölik. Ha a számok előtt egy „K” van, akkor ott helyben is van kulcs. Az „F” betű FŰRÉSZ-t, a „CS” CSÁKÁNY-t, az „Á” ÁSÓ-t, a „GY” GYERTYÁ-t, a „P” PASS-t, a „PA” PAPER-t, az „R” RUHÁ-t jelöl. A pincérrel nem készült rajz, mert azt úgyis megtalálja mindenki.

Az Exile-lel kapcsolatos infók: ha 15 másodperc alatt végig akarjuk játszani a játékot, akkor mint a villám teleportáljuk magunkat a kezdő képernyőn a muki elé. Toljuk

el a hajó közepéig, majd vegyük fel a sarokban található cuccot és dobjuk a hajó közepére: WELL DONE, GAME COMPLETE. Ha egy kicsit tovább szeretnénk szórakozni a játékkal, akkor érdemes tovább olvasni a tippeket.

– Tárgyat letenni az „M” billentyűvel lehet, a kurzor nyilakkal scrollozhatjuk a képernyőt, az „U” az első sípot, az „Y” a második sípot, a „A” pedig a BOOSTER-t aktivizálja.

– Ha beállítunk egy fegyverfajtát (balra nyíl, 1, 2, 3, 4, 5), akkor a SHIFT + egy másik fegyverfajta gombjának lenyomásával energiát tölthetünk át bele.

– Ha a kék búrafejűt egy ágyúval szétlőjük, akkor a robotból kiesik a 2-es fegyver.

– A protector suit (5-ös gomb) megvéd minket a RADIATION sugárzásától.

– A RADIATION-ból lehet a zöld robotnak CORONIUM-CRISTAL-t készíteni. Ez kell neki (Feed Me!)

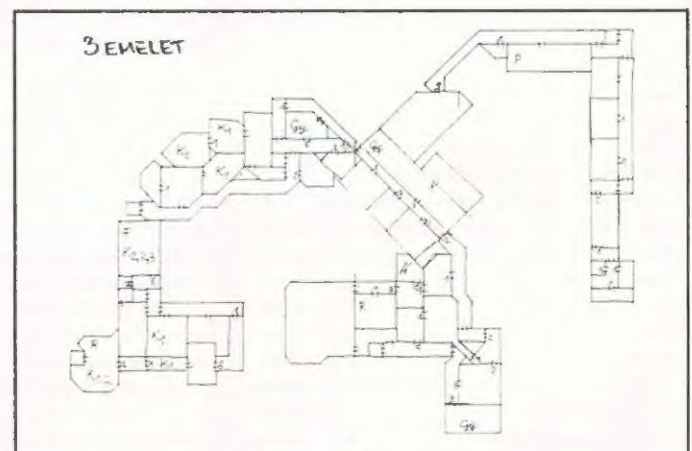
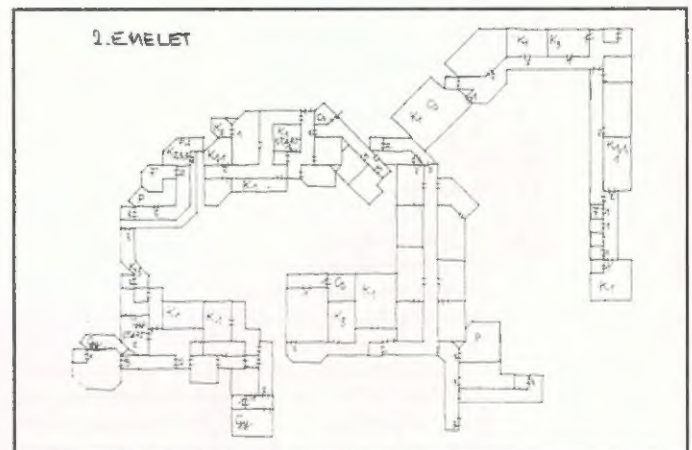
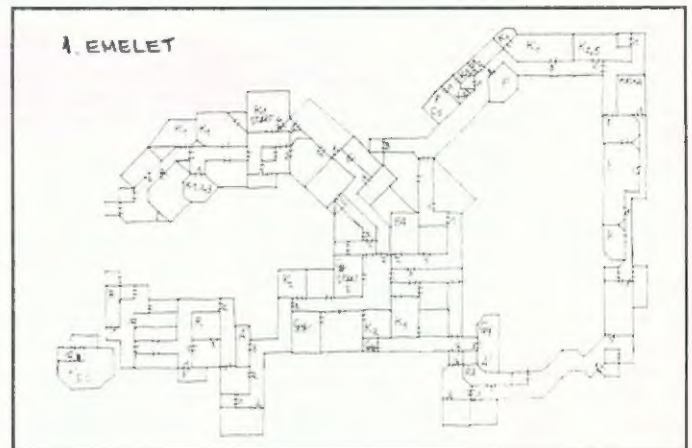
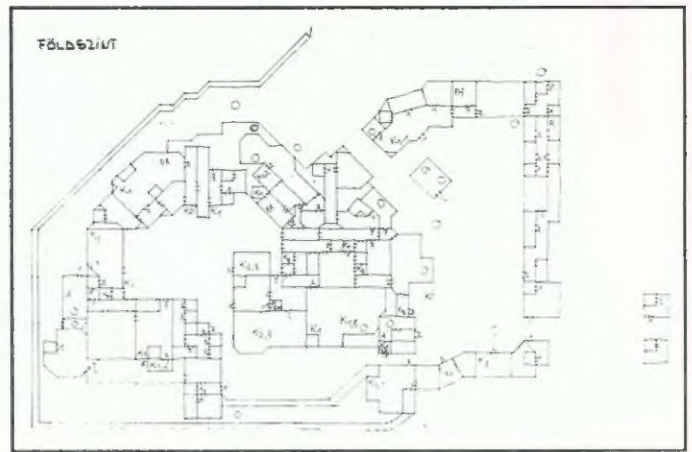
– A Feed-Me-robotot a sípokkal lehet irányítani.

– A BOOSTER-rel a felfelé fújó szélben is le tudunk menni.

– A tóra rádobva a tutajt át tudunk menni rajta. A túloldalán a tojást (EGG) vegyük fel, majd a tó fölött feltörve a kikelő madár megesszi a halakat.

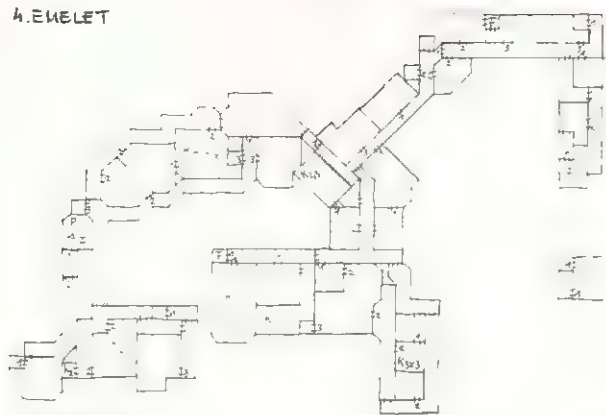
A térkép egyébként még mindig nem teljes, kb. 3/4 részét ábrázolja a bejárható területeknek. Mindenesetre indulásnak nagyon hasznos segítség.

Zolee

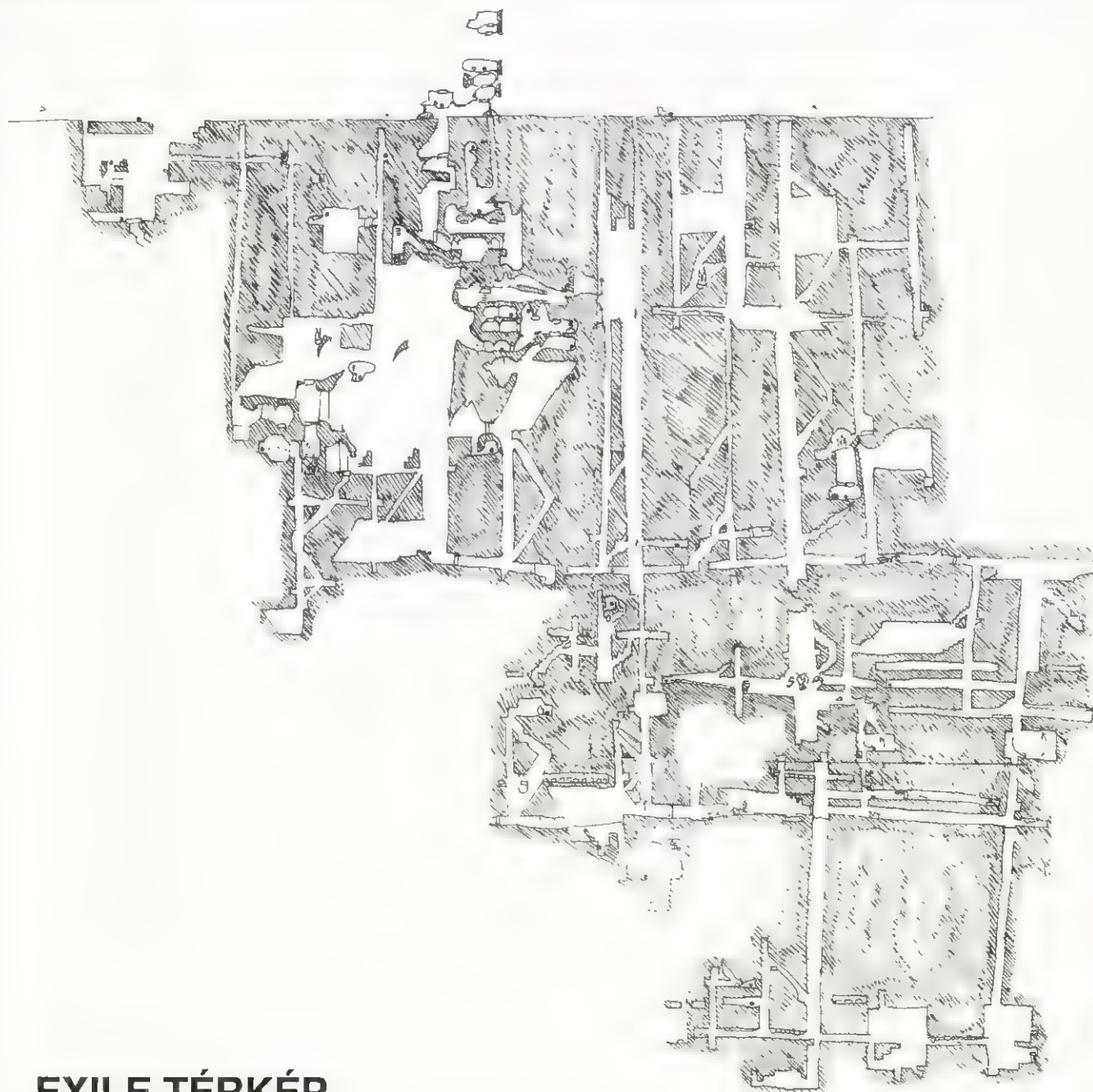
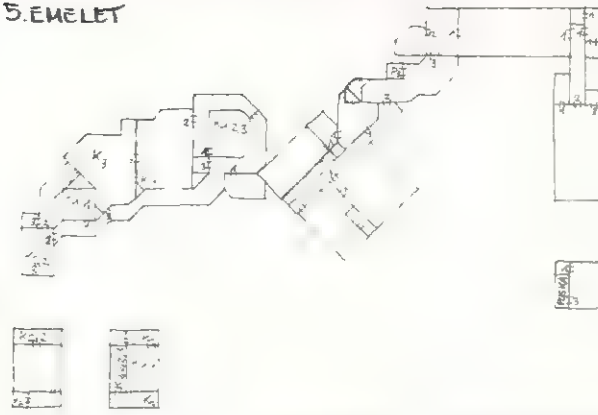




4.EMELET



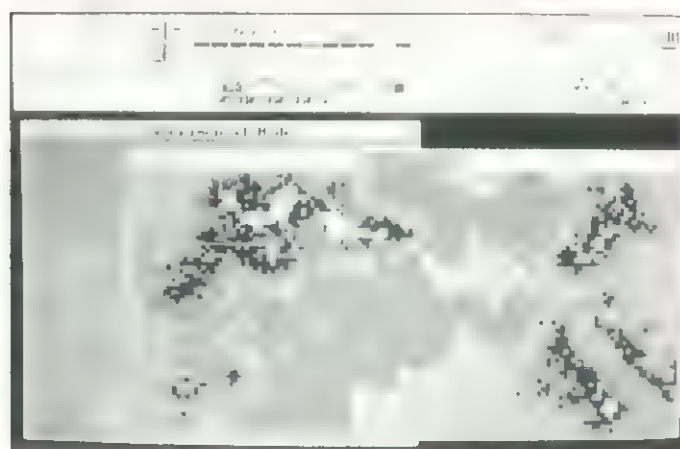
5.EMELET



EXILE TÉRKÉP



...és a szimuláció folytatódik. A város, a bolygó és a bangyatórsadalom után után most az egész élővilág területekre került. Világunkat furcsábbnál furcsább (általában saját fantáziánk szülte) növények és állatok népesítik be, s az élőlények szemünk láttára vívják élet-halál barcukat, mely során akár egész fajok tűnhetnek el a színről, hogy helyüket újabbaknak, erősebbeknek adják át. Ez a hatalmas forgatag pedig egy minden eddiginél látványosabb és izgalmasabb játékot ígér e műfaj kedvelőinek.



Nem csak  
biológusoknak...

# SIM LIFE

A program a már jól ismert módon, egy teljesen üres világgal, a világ hegyeinek, vizeinek, éghajlatának és alapvető tápanyagok kialakulásával kezdődik. Feladatunk is a szokásos, ezt az üres bolygót kell lehetőleg minél különbözőbb élőlényekkel benépesítenünk, s lehetőleg nagyobb zökkenők nélkül működtetnünk. Ez azonban hihetetlenül nehéz feladat, hiszen az élővilágban fennálló egyensúly egyetlen kis hibának hatására felborulhat. Egy rovar kipusztulása ugyanis egyszerre jelenti az őt fogyasztó ragadozó és a rovar által beporzott növény kipusztulását is.

Egy-egy játéknak nincs igazi vége, így a kapott pontoknak sincs jelentőségük. A cél tulajdonképpen az, hogy mindenki kísérletezzon, játsszon és emellett elkerülhetetlen, hogy rengeteget tanuljon. Eredményeivel pedig az dicsekedhet, akinek sikerül egy változatos állat- és növényvilágot minél hosszabb ideig fenntartani.

## A képernyő:

A képernyő tartalma és az ablakok szerepe nem sokat változott, csak a rajzok lettek még szebbek, látványosabbak, a kezelés pedig még kényelmesebb. A játék során a képernyő nagy részét rendszerint a Térkép és a Szerkesztő ablak foglalja el. Ezek fölött találjuk a menüket, alattuk pedig a kezelést megkönnyítő rengeteg színes gombot és rajzot. Ebben a sorban baloldalt a napok és az évszázkok múlását jelképező rajzokat valamint a program üzeneteit olvashatjuk. Mellettük a világunkban ismert állatok és növények képei sorakoznak (az állatok és a növények között az A, illetve a P gomb lenyomásával

válthatunk, a rajzokat pedig a ➔ és ➜ gombokkal nézhetjük végig). Az egyes élőlényeket a térképen a rajzok alatt látható szín alapján azonosíthatjuk, az ON/OFF lenyomásával pedig egyszerűen elrejtjük a térképen a kiválasztott fajt. A sor végén látható rajzokkal az egyes ablakok (Szerkesztő, Térkép, Biológiai labor, Éghajlati labor valamint Statisztikák) között válthatunk. Végül a legutolsó gombbal a szimulációt állíthatjuk meg egy időre. Ilyenkor nyugodtan megvizsgálhatjuk az élőlényeket és elvégezhetjük a módosításokat.

Amikor a Térképet használjuk, a második sorban található gombokkal a rajzon megjelenő információkat kapcsolhatjuk ki-be (balról jobbra az első csoportban: a talaj tápanyagtartalma, az alapvető táplálékok mennyisége, hőmérséklet, csapadék, domborzat, a második csoportban pedig: élőlények, vizek, elválasztott sziklák, mérgek, radioaktív anyagok, etetők, az állatok által bejárt útvonalak).

A Szerkesztő ablaknál ugyanitt az első csoport gombjaival a hőmérséklet, csapadék és domborzat értékeit változtathatjuk meg. Ehhez először nyomjuk meg a megfelelő rajz mellett a ↑ vagy ↓ gombot, majd a területen nyomogassuk kedvünk szerint az egér gombját. A második csoport gombjaival pedig némi kaját, vizet vagy éppen mérget szórhatunk szét a területen. Ezek közül az elsőnek (Élet szerszám) kiemelt szerepe lesz, így erre még visszatérünk.

## Kezdetek:

Amennyiben a játék elején az Experimental módot választjuk, mi adhatjuk meg világunk lé-

nyeges adatait, például méretét, hőmérsékletét, csapadékát, hegyeinek vizeinek arányát, és a „tereptárgyak” számát. Ugyanezt a játék közben a Build World gomb megnyomásával is megtehetjük, de vigyázzunk, hiszen ez a lépés összes élőlényünk pusztulását jelenti.

Most következhet az élőlények telepítése. Ez a művelet teljesen ingyenes, az új élőlények számát egyedül gépünk lehetőségei korlátozzák. A világ gyors benépesítéséhez nyomjuk meg a Populate gombot. Az ekkor megjelenő ablak közepén választhatjuk ki, hogy milyen élőlényre van szükségünk. Itt választhatunk egyetlen fajt, de az összes növényt vagy állatot is. Ezután adjuk meg az új egyedek számát és azt, hogy hogyan (Group – egy csoportban, Scattered – elszórva) és hol (On Land – szárazföldön, In Water – vízben, Anywhere – mindegy) helyezze el őket a program. Ugyanitt a Kill Off lenyomásával elpusztítjuk a kiválasztott faj példányait.

Ha a telepítést ennél sokkal gyorsabban akarjuk elintézni, tartuk lenyomva a CTRL billentyűt és közben nyomjuk le a Populate gombot. Ekkor a program minden növényből és állatból feltesz néhányat a térképre.

## Élet szerszám:

Most, hogy bolygónk benépesült, kezdődhet a kísérletezés. Ehhez váltunk a Szerkesztés ablakra és nézzük milyen lehetőségeket nyújt az Élet szerszám alatt megjelenő menü:

A Populate segítségével a felső rajzok közül kiválasztott állatokat vagy növényeket helyezhetjük el a területen. A Smite az

ablakban kiválasztott élőlény elpusztítását jelenti (ez is hasznos lehet, ha például túl sok a ragadozó). A Move-val egy kiválasztott állatot mozgathatunk (a vízi állatokat apály esetén bevihetjük a tengerbe) a Clone pedig sokszorosíthatunk. A két utolsó eszköznél nyomjuk le az egérgombot a kiválasztott élőlényen, és csak annak új helyén engedjük el.

A Show Genes már az igazi kísérletezés, a gének módosításának lehetőségét nyújtja. Ha ilyenkor az ablakban rábökünk valamelyik állatra vagy növényre a képen megjelenik annak összes számunkra lényeges génje. A gének jelentése állatok esetén a következő:

**Gender:** Az állat neme. A lehetőségek közül különleges a steril, amelyik nem képes szaporodni és a „nemtelen”, melynek a szaporodásához nincs szükség ellenkező nemű párra.

**Movement:** A mozgás módja. Ha az állat több közegben is képes mozogni, gyorsabban emészti fel energiáját.

**Behavior:** Viselkedés. Például mennyire lusta az állat, illetve megosztja-e tartálék ételmét társaival. A viselkedésnek a szimuláció során csak akkor van szerepe, ha a napok elég hosszúak. Ellenkező esetben az állat minden idejét az élelem keresése köti le.

**Food Sources:** Milyen forrásokból táplálkozik (növényevő, húsevő...).

**Prefer/Avoid/Ignore:** Mely élőlényektől tart, illetve melyekhez vonzódik. Itt a felső sorban kiválaszthatjuk az egyes élőlények rajzát, az alsó sorban pedig a „-” és O jelekkel határozzuk meg viszonyukat.

**Life:** Itt adhatjuk meg az állat maximális életkorát, fejlődésének idejét, valamint azt, hogy a



maximális életkort elérve milyen valószínűséggel pusztul el. A fejlődés ideje igen fontos, hiszen csak a kifejllett állat képes szaporodni, de rövid idő alatt egyik állat sem tudja elérni maximális súlyát, ekkor pedig jóval ritkábban születik utóda.

**Features:** Itt az állat méretét, szagának tartósságát (Minél tovább marad meg egy állat nyoma, annál nehezebben találunk rá a ragadozók, és a társak is. Így tovább marad életben, de jóval kevesebb utóda lesz), támadóerejét és nyomkövető képességét állíthatjuk be.

**Gestation:** Itt az utódok méretét, mutációját és számát, valamint a szüléshez szükséges energia összegyűjtésének idejét adhatjuk meg.

**Food/Water/Health:** Mennyi folyadékot, ételmelet képes tárolni az állat szervezetében, illetve mennyi ideig viseli el a rossz körülményeket. Azt is megadhatjuk, hogy a maximális mennyiség hanyadrészénél kezdjen új táplálék után keresgélni és mikor essen pánikba.

**Max Size/Energy:** Ezt a két mennyiséget közvetlenül nem tudjuk módosítani, hiszen ezeket a többi beállított érték határozza meg. Annnyit azonban érdemes megjegyezni, hogy minél erősebb, tökéletesebb élőlényt próbálunk létrehozni, annál nagyobb lesz annak súlya és annál több energiát fog naponta felemészteni.

A növényeknél természetesen néhány teljesen új gén jelenik meg:

**Gender:** A növény neme.

**Structure:** Fű, fa...

**Seeds:** Mag típusa. Amíg nincsenek madarak vagy rovarok, addig csak a szél által szét-hordott magokat érdemes vászlatani.

**Sprout/Flower/Seed Season:** A sarjadás, virágzás és a magok termelésének évszaka. Ezek közül csak az elsőt kell megadnunk.

**Evaporation Rate:** Mennyi vizet párologtat el a növény (mekkorák a pórusai). Minél nagyobb ez az arány, annál nagyobbra nő a növény, s minél nagyobb, annál jobban szaporodik. A nagyobb pórus viszont azt is jelenti, hogy szárazságban a növény hamarabb kiszárad.

**Sprout Moisture/Temperature:** A sarjadáshoz szükséges csapadék és hőmérséklet. Minél kisebbre állítjuk ezeket, annál hamarabb kikelnek a magok, de a fiatal növények a nem megfelelő környezetben hamar elpusztulnak.

**Nectar/Evergreen:** A nektártermelő újabb állatokat tesznek lehetővé. Az örökzöldek pedig télen is növekednek.

**Health/Food/Water:** Mennyi vizet és ételmelet tárolnak, illetve mennyire viselik el a rossz körülményeket.

**Mutation Rate:** A mutáció valószínűsége.

**Old Age:** Mennyi ideig élnek maximum a növények

**Max Size:** Mekkora lehet a maximális méretük.

A **Show Variables** egy kiválasztott élőlény energiáját, étel- és víztartalékait, a kapott sugármennyiséget, illetve méretét, súlyát és korát mutatja. A sugármennyiség növekedése nem jelenti az állat elpusztulását, ilyenkor csak a mutáció valószínűsége növekszik.

Állatoknál kis nyílak jelzik a felnőttkor kezdetét és az öregkort, valamint azt, hogy mikor kezd el ételmelet keresni, illetve mikor esik pánikba. Ugyancsak az állatoknál a **Gestation** jelzi, hogy az egyed mennyi energiát gyűjtött össze eddig a szüléshez. Ezen az ábrán az összes mennyiséget megváltoztathatjuk.

A **Show Phenotype** az élőlény képét mutatja meg.

Végül amikor egy egyed összes adatát beállítottuk, a beállított értékeket a **Speciate** segítségével terjeszthetjük el a faj többi egyedei között (**Make Me Prototype Of Species**), illetve egy teljesen új fajt hozhatunk belőle létre (**Make me Into A New Species**).

## Biológia labor:

A Biológiai laborban szintén az állatok és növények génjeit változtathatjuk meg, de most az előbbinél sokkal látványosabb módon. Ehhez először válasszuk ki valamelyik rajzot, majd nyomjuk meg az **Edit** gombot, s máris megjelenik az élőlény három részből álló rajza. Az állatoknál az első rész a táplálkozást és az intelligenciát, a második a mozgás formáját és az étletteret, a harmadik pedig a szaporodást, növényeknél a fűszál a szaporodást, a középső az éghajlatot, az alsó pedig az étletteret és a növekedés feltételeit határozza meg. Az egyes részeket a kép melletti  $\uparrow$  és  $\downarrow$  gombokkal változtathatjuk meg. Ebben az ablakban megadhatjuk a faj új nevét és azt az ikont is, amely ezután az egyedeket a Szerkesztő ablakban jelképezni fogja. A **Gene Pool Diversity**-ben megadhatjuk, hogy a faj telepítésekor az egyedek génjei mennyire legyenek eltérőek, a **Mating Difference** pedig azt határozza meg, hogy a párok mennyire különbözhetnek egymástól.

Fontos, hogy mikor egy faj génjeit megváltoztatjuk, annak képe nem módosul automatikusan és a rajz változtatása sem módosítja a géneket. Ezért minden változtatás után a Biológiai labor szerkesztőjének legalsó gombjait kell használnunk (a megfelelő mindig sárgán világít). Ezek közül a másodikikat hasz-

náljuk akkor, ha a géneket módosítottuk, a harmadikat pedig akkor, ha a rajzot változtattuk és szeretnénk a géneket automatikusan beállítani. A negyedik gombbal egyből a gének módosításához jutunk. Az ötödik gomb lenyomására a faj összes egyede a most beállított tulajdonságokat kapja meg, a hatodik pedig erre az egyedre is visszaállítja a többire jellemző géneket (azaz törli a változásokat).

Ha a laborban már sok érdekes állatot előállítottunk, ezeket lemezzre is vehetjük (**Save ZOO**).

## Éghajlati Labor:

Itt a napok hosszának, a csapadéknak és a hőmérsékletnek évszakok szerinti váltakozását és a maximális érték helyét állíthatjuk be.

## Természeti csapások (Disasters):

A természeti csapások között megtaláljuk a járványokat, meleg- és hideghullámot, árvizet, szárazságot, tüzet, üstököszt, a teleportáló vírust (ez véletlenszerűen szétszórja az élőlényeket a bolygón) és a civilizációt. Ezek az események általában nagy galibákat okoznak, de okos felhasználásukból sok hasznót is húzhatunk (például szárazság esetén nincs is jobb egy hatalmas árvíznél).

## Statisztikák (Census):

Azt, hogy működésünk mennyire sikeres, leginkább a statisztikákban keresztül mérhetjük le:

**Diversity:** Ez az ábra élővilágunk változatosságát mutatja be. Minden egyes négyzet egy élőlény-típusnak felel meg, s a négyzet mérete jelzi, hogy hány ilyen található bolygónkon.

**Food Webb:** Itt a táplálékláncot nézhetjük végig. Ha kiválasztunk egy élőlényt, annak egyik oldalán az őt fogyasztó állatok, másik oldalán pedig az ő táplálékai jelennek meg.

**Gene Pool:** Ez a meglehetősen bonyolult ábra szintén az élőlények, pontosabban azok génjeinek változatosságát próbálja bemutatni. A baloldalon olyan tulajdonságokat választhatunk, melyek csak néhány különböző értéket kaphatnak (például az állat neme, s ekkor az egyes csíkok megmutatják, hogy hím, nőstény ... él a bolygón). Jobboldalt pedig a folyamatosan változó jellemzőket választhatjuk ki a  $\downarrow$  gomb lenyomásával. Ekkor például az életkort választva a gomb mel-

leti sávban színes csíkok jelennek meg, ahol az egyes csíkok helye az életkorokat, színe pedig az annyi éves élőlények számát jelképezi.

**Graphs:** Itt megnézhetjük, hogyan változtak az élővilágra jellemző számok (például a növények száma) a játék kezdete óta. Azt, hogy az egyes színek mit jelképezzenek, egy listából választhatjuk ki.

**History:** A jelentős események listája.

**Mortality:** A halálozások száma és oka.

**Population:** Népeesség. Megmutatja, hogy hány élő példánya van az egyes fajoknak, illetve hány élőlényünk van összesen.

## Értékelés:

Munkánkat a Windows menü **Evaluation** pontjában értékeli a program. Itt a képen egy szép tájat látunk, amit néhány állat és növény népesít be. Minden egyes élőlény valami teljesen új típust képvisel, s akkor dőlhetünk hátra karosszékünkben, ha a képen nem maradt talpalatnyi üres hely sem, és ezt az állapotot huzamosabb ideig fenn tudjuk tartani. A kép sarkában lévő pontszámoknak sok jelentőségük nincs, hiszen amikor a nehézségi szintet megváltoztatjuk, a pontszámok is azonnal jelentősen megváltoznak. A nehézségi szint változtatására egy érdekes lehetőségünk is van: a **Simulation** menü **Technical/Change Physics** pontjában azt is beállíthatjuk, hogy a különböző táplálékok mennyi energiát tartalmaznak, a tevékenységek pedig mennyi energiát emésztene fel az élőlények tartalékaiból. Ugyanitt változtathatjuk meg a program működésének néhány adatát, például a bolygón elérő élőlények maximális számát.

A program kezeléséből talán ennyi elég. Aki többre is kíváncsi és valamit tud angolul, annak javasolom, hogy játssza végig az oktatórészt (a Tutorial a játék kezdetén kell kiválasztani) valamint olvassa el az összes segítséget, amit a program nyújt (minden ablakban található egy **Help** gomb.) A sikeres játékhoz az ötletek kis próbálkozás után maguktól jönnek. Az a kis kísérletezés pedig megéri, hiszen a játék fantasztikus.

PC			Összesen
GRAFIKA	70		
ZENE	60		
JÁTSZHATÓSÁG	90		
			85



# ISMÉT NYEREMÉNYAKCIÓ!

Az egyik új népszerű játék borítójának részleteit – négy egymást követő számunkban találjátok. Ha a négy részt helyesen összerakva levelezőlapra bekülditek a szerkesztőség címére (576 KByte 1389 Budapest Pf. 32.), a beküldők között értékes nyereményeket sorsolunk ki.



1. díj: Super Nintendo
2. díj: Game Boy
3. díj: 10 db játékkazetta C-64-re

További 10 nyertesnek 576 KByte póló.

**A beküldési határidő május 25.**

**VÁGD KI,  
RAGASZD FEL,  
KÜLD BE!**

**NYERHETSZ!**

## BÍBORHOLD

*fantasy és szerepjáték magazin*

A Bátorhold Magyarország első olyan havilapja, amely egyszerre szól a fantasy, a tudományos és a tudománytalan fantasztikum kedvelőinek, a játszani szeretőeknek (homo ludens) és mindezek közül különösen a szerepjátékok kedvelőinek. Ízelítőül a februári szám tartalmából:

- AD&D rovat (szörnyek, varázstártyák)
- A Spelljammer világa – sci-fi és fantasy ötvözet?
- Élő gyilkológépek – az Arit-romok
- Bemutatjuk a Palladium szerepjátékot
- Fantasy novellák és könyvismertető
- mitológiai ABC – a gólem és a baziliszkusz
- Túlélők Földje – Sötét Patkány naplója

Ezenkívül olvashatsz még cikkeket a lovagrendekről, Angus Dewerről, a törpékről, számítógépes szerepjátékokról, és persze lesznek rejtvények, rajzok és humoros oldalak is. Keresd az újságárusoknál!

# C-64 magnósok figyelem!

*A legújabb kazettás programok megrendelhetők a Proszolg-tól*

### PROGRAM

ALIEN STORM  
ALIEN WORLD  
AMAZING SPIDERMAN  
ATOMIC ROBOKID  
BACK TO FUTURE II  
BACK TO FUTURE III  
BADLANDS  
BARBARIAN 2  
BASKET PLAYOFF  
BATMAN MOVIE  
BATTLE COMAND  
BETRAYAL  
BEVERLY HILLS COP  
BIG GAME FISHING  
BLACK HORNET  
BLUE ANGELS  
BOBO  
BOD SQUAD  
BONANZA BROS  
BUDOKAN  
BUFFALO BILL'S RODEO  
CABAL  
CATALYPSE  
CHAMBERS OF SHAOLIN  
CHAMP. EUROPE FOOTBALL  
CHASE H. Q. II  
CHIP'S CHALLENGE  
CHUCK ROCK  
CISCO HEAT  
CLIK CLAK  
COOL CROCK TWINS  
COOL WORLD  
COVERGIRL STRIP POKER  
CRACK DOWN  
CREATURES  
CREATURES 2  
CROWN  
DARKMAN  
DAYS OF THUNDER  
DICK TRACY  
DIE HARD 2  
DOUBLE DRAGON 3

DYLAN DOG  
DYNASTY WARS  
ELVIRA ARCADE  
EXILE  
EXTREME  
FIGHTER BOMBER  
FINAL BLOW  
FINAL FIGHT  
FIRST SAMURAI  
GEM X  
GHOSTBUSTERS II  
GOLDEN AXE  
GREMLINS 2  
GREYSTORM  
GULDKORN EXPRESS  
HAMMERFIST  
HOOK  
HUDSON HAWK  
IMPOSSAMOLE  
INDIANA JONES 3  
INDIANA JONES IV  
INDY HEAT  
IRONMAN OFF ROAD RACER  
JONNY QUEST  
JUDGE DREDD  
KATAKIS  
LAST BATTLE  
LAST NINJA II  
LAST NINJA III  
LOCOMOTION  
LOGO  
LOTUS ESPRIT  
LUPO ALBERTO  
MANCHESTER U. EUROPE  
MECHANICUS  
MERCUS  
MIAMI CHASE  
MIDNIGHT RESISTANCE  
MONTY PYTHON S.F.C.  
MOONFALL  
MOONWALKER  
MYTH  
N.A.R.C.

NARCO POLICE  
NAVY SEALS  
NEURONICS  
NEVERENDING STORY II  
NIGHTBTED  
NIGHTSHIFT  
NINJA RABBIT  
NINJA RABBIT 2  
NINJA SPIRIT  
OPERATION THUNDERBOLT  
OUTRUN EUROPE  
OVER THE NET  
P. P. HAMMER  
PITFIGHTER  
PLOTING  
POTSWORTH  
PREDATOR II  
PUZZNIC  
R-TYPE  
RAIBON ISLANDS  
RBI BASEBALL II  
RICK DANGEROUS II  
ROAD RUNNER '91  
ROBOCOD - JAMES POND II  
ROBOCOP  
ROBOCOP 2  
ROBOCOP 3  
ROBOZONE  
RODLANDS  
ROLLING RONNY  
RUBICON  
SHADOW DANCER  
SHADOW OF THE BEAST  
SHUFFLE  
SKULL AND CROSSBONES  
SMASH T.V.  
SPACE CRUSADE  
SPACEGUN  
SPEEDBALL 2  
SPIKE THE VIKING  
SPY WHO LOVED ME  
ST. DRAGON  
STEG THE SLUG  
STONE AGE  
STORMLORD 2  
STRATEGO

STRIDER 2  
SU SWEET  
SUMMER CAMP  
SUPER SPACE INVADERS  
SUPREMACY  
SWIV  
SYSPHUS II  
TEENAGE TURTLES II  
TERMINATOR II  
THE ADAMS FAMILY  
THE BLUES BROTHERS  
THE JETSONS  
THE SECOND WORLD  
THE SIMPSONS  
TIME MACHINE  
TOKI  
TOP CAT  
TOTAL RECALL  
TRANSWORLD  
TURBO CHARGE  
TURBO TORTOISE  
TURRICAN  
TURRICAN II  
VENDETTA  
VOLFIED  
WACKY RACES  
WINGS OF FURY  
WINTER CAMP  
WINTER SUPER SPORTS 92  
WRESTLE MANIA

Minden játék utánfőtös, turbós változat! Egy program ára 200 Ft, amely magában foglalja a kazetta árát is! Minden játék külön kazettán található! Szállítás utánvettel a megrendelestől számított egy héten belül történik, a postaköltség a megrendelőt terheli! Várjuk megrendeléseket a következő címen: PROSZOLG 1399 BUDAPEST PF: 636. Ne felejtsetek el a megrendelésre ráírni: KAZETTA!





# STREET FIGHTER 2



Azoknak, akik gyakran szoktak játékkerembe járni bizonyára már ismerős a StreetFighter II.

Ez nem is csoda, hiszen szinte minden játékkeremben van legalább egy StreetFighter automata, ahol mindig rengetegen tolonganak, hogy közelről

is megcsodálhassák a verekedős játékok koronázatlan királyát. Nekem volt szerencsém Super Nintendón is kipróbálni a játékot, úgyhogy az Amiga verziótól először szinte égnék állt a hajam. Ez lenne a StreetFighter II.?!?

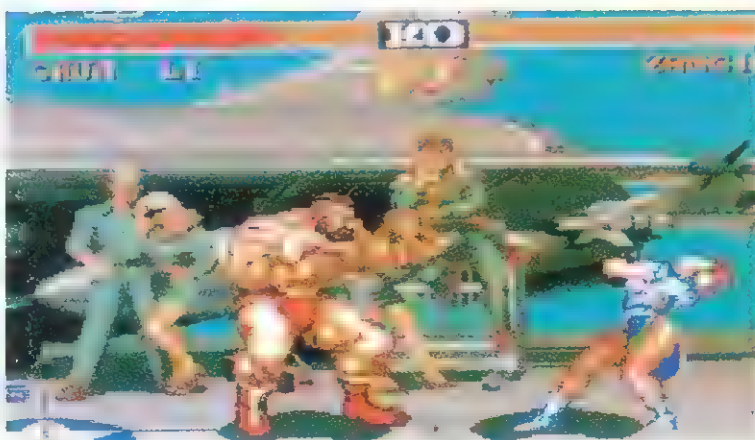
**N**em mondom, a játék egyáltalán nem rossz, de azért egy ilyen hálás témából igazán többet is kihozhatott volna egy olyan neves cég, mint a US Gold. Magára a grafikára még nem lehet egy rossz szavunk se, a zene kellemes, de a scroll már nem semmi! Annál lényegesen kevesebb. Egyszerűen nem fogom fel, hogy egy alapjában véve nagyon jó játékot hogy lehet ezzel az egy dologgal így lerontani. Az szintén nem volt egy nagy ötlet, hogy a szerencsétlen játékosnak csak 3 continue áll a rendelkezésére, ami rettenetesen kevés. Azonban még mindezek a hiányosságok ellenére is a StreetFighter II. a legjobb bunyós játékok közé tartozik Amigán, csak hát aki már játszott a programmal játékkeremben, az azért eleinte egy kicsit visolyogni fog tőle.

A játék elején meg kell adnunk, hogy a teljes játékot akarjuk-e lejátszani, vagy pedig csak két játékos szeretne-e egymással harcolni. Az utóbbi esetben először az irányítást állíthatjuk be (én a joyt ajánlom), majd

a következő képernyőn pedig az időlimitet (Timer) kapcsolhatjuk ki/be és a nehézségi fokot adhatjuk meg. Az időlimit azt jelenti, hogy minden menet 90 másodperces, ha ennyi idő alatt sem kerül senki padlóra, akkor bírói döntéssel hirdetik ki a győztest. A nehézségi foknak csak teljes játék esetén van jelentősége, ettől függ ugyanis a gép által irányított figurák ereje és gyorsasága. Egyébként szerintem az is jó ötlet, hogy a megnyerést, ami mind a 8 harcosnál más-más, csak akkor láthatjuk, ha legalább hármas fokozaton játszottunk. Miután mindent megadtunk, megjelenik a világtérkép. Itt választhatjuk ki a versenyzőnket, a térképen az áthúzott

zászlók mutatják a már legyőzött ellenfeleinket, őket egyébként alul fekete-fehérben láthatjuk. Két játékos üzemmódban még kiválaszthatjuk, hogy melyik pályán akarunk harcolni (Stage), valamint a Handicap opcióval beállíthatjuk, hogy az egyik ill. másik játékos ütései mekkorát sebeznek, így különböző tudású játékosok is izgalmas, kiegyenlített meccseket játszhatnak egymással.

Minden meccs két nyert menetre megy, a képernyő tetején lévő két piros csík jelzi a versenyzők sérüléseit, ha ez eléri a K.O. feliratot, az illető elájul és így elveszti a menetet.



## Irányítás

Előre: mozgás előre.

Hátra: mozgás hátra, ha viszont az ellenfél támad, akkor védekezés.

Fel: ugrás.

Le: guggolás.

Fel+előre: előre-szállt.

Fel+hátra: hátra-szállt.



## Chun Li

Született: 1964. III. 1.  
Magassága: 193 cm. Súly: ismeretlen.  
Chun Li, akárcsak sok más versenyző, azért indult a tornán, hogy bosszút állhasson Bisonon, aki otthagyta láb alól.  
Chun Li legfőbb erőssége a hihetetlenül gyors rugások. Levegőben szintén jól harcol, viszont néhány jól irányzott horoggal viszonylag könnyen ki lehet ütni.  
Speciális támadások:  
Villámugrás: villámgyors rugások sorozata, legalább olyan hatásos, mint Honda százkezü ütése.  
Végrehajtása: nyomogassuk gyorsan a tűzgombot.  
Forgószékugrás: akár a hurrikán rugás.  
Végrehajtása: 2 másodpercig le, majd fel és üz.



## Zangief

Született: 1956. VI. 1. Magassága: 233 cm. Súly: 116 kg.  
Sokak szerint Zangief csak hazájának szerezne dicsőséget szerezni a versenyen, de ez csak részben igaz. Zangief ugyanis élvezi a harcot, minél kegyetlenebb és véresebb, annál inkább. Mi mástis lehetne várni egy olyan embertől, aki medvékkel szokott birkózni gyakorlatiképpen.  
Zangief nem ismeri a félelmet, a legnagyobb ütésekbe is nevetve sétál bele, ha így elég közel tud kerülni ellenfeléhez, hogy bevehesse valamelyik csonttörő fogását. Levegőből lehet csak eredményesen támadni, arra mindig vigyázzunk, hogy ne menjünk hozzá túl közel, mivel közelharban egyszerűen legyőzhetetlen.  
Speciális támadások:  
Spinning Pile Driver: igen brutális fogás, nem tudnám pontosan leírni a mozgását, inkább nézze meg ki-ki maga, egyébként ez a leghatásosabb speciális támadás. Végrehajtása: csináljunk egy kört a jobboldalról egy ütést.



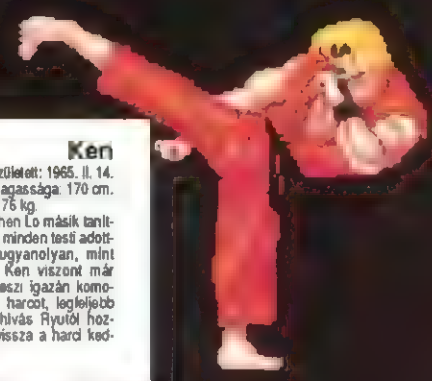
## Blanka

Született: 1966. XII. 2. Magassága: 216 cm. Súly: 99 kg.  
Nagyon keveset lehet csak tudni erről az igen különös harcosról, 1 évvel ezelőtt tudták meg arról a szörnykínzó alaktól, hogy neve Blanka. Nincsenek hírek a családjáról, alighanem a Brazília dzsungelében nőtt fel árva. Félelmetes híre van, eddig még senki se tudta legyőzni. Blanka harcomodora egy vadállatra hasonlít, karmok, harap, lejel, nem ismer kíméletet. Közelharban nagyon jó, valamint a lábspréssé és ütése is nagyon veszélyesek, csak a levegőben sebezhetők.  
Speciális támadások:  
Elektromosság: Blanka titkoszatos módon fel tudja magát tölteni 1000 voltos feszültséggel, ilyenkor mindenkit megráz, aki hozzáér. Végrehajtása: nyomogassuk gyorsan a tűzgombot.  
Forgó támadás: Blanka gölyvővé gömbölyödve kitűzdi magát lövi akár egy élő rakéta. Ezzel a támadással Blanka nagy sebeket tud okozni, viszont, ha ilyenkor eltalálják, akkor ő maga is komoly sérüléseket szenvedhet el. Végrehajtása: 2 másodpercig hátra, majd előre és üz.



## Ken

Született: 1965. II. 14. Magassága: 170 cm. Súly: 76 kg.  
Shen Lo másik tanítványa, minden testi adottsága ugyanolyan, mint Ryu, Ken viszont már nem veszi igazán komolyan a harcot, legfeljebb egy kihívás. Ryu-tól hozhalja vissza a hard kedvét.



## Edmond Honda

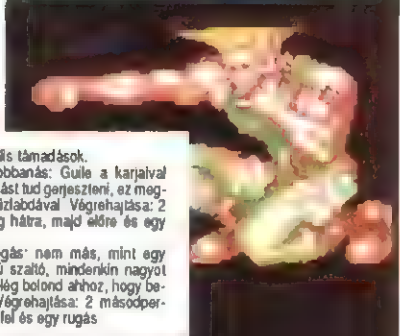
Született: 1960. III. 11. Magassága: 206 cm. Súly: 138 kg.  
Edmond Hondát már gyermekkorától úgy nevezték, hogy belőle lesz majd minden idők legnagyobb sumo birkózója. Amikor Honda megkapta a nagymesteri címet, megdöbbentve tapasztalta, hogy a sportvilág nem veszi komolyan a sumót. A különböző versenyeken azért indult, hogy megmutassa a világnak: a legjobb harcosok a sumo birkózók.  
Honda gyors és különösen erős, legfőbb előnye mégis hatalmas termete. Kedvenc taktikája, hogy ellenfelét a sarokba szorítja és ott keményen megcsorogtatja. Hondát csak levegőből lehet eredményesen támadni, esetleg még lábsprésszel érdemes próbálkozni.  
Speciális támadások:  
Százkezü ütés: Honda sok évi gyakorlással kialakította supergyors ütése kombinációját. Ha egy ilyen támadással talibe tudjuk kapni ellenfelünket, az minden bizonnyal K.O.-ba kerül, ilyenkor már nyert ügynök van. Végrehajtása: nyomogassuk gyorsan a tűzgombot.  
Sumo fejelés: Honda erős lábizmat használva egy élő torpedóként átröpíti a pályán és minden útjába kerülőn átgázol. Végrehajtása: 2 másodpercig hátra, majd előre és egy ütést.



Született: 1960. XII. 23. Magassága: 203 cm. Súly: 86 kg.  
Valmikor egy elit kommandó tagja volt, ekkor őt és barátját, Charliet-t elfogták Thaiföldön 6 évvel ezelőtt. Több hónap fogság után Charlie-val együtt megszöktek a dzsungelben lévő hadifoglyatáborból. A menekülés közben Charlie meghalt, s Guile bosszút esküdt a barátja gyilkosa, M. Bison ellen, a versenyen is csak enni indult. Guile legnagyobb fegyvere a pokolian erős rugása. Különösen veszélyes a lábspréssé, speciális támadásai miatt a levegőből szinte sebezhetetlen, legyünk vele óvatossak, különösen veszélyes figura.

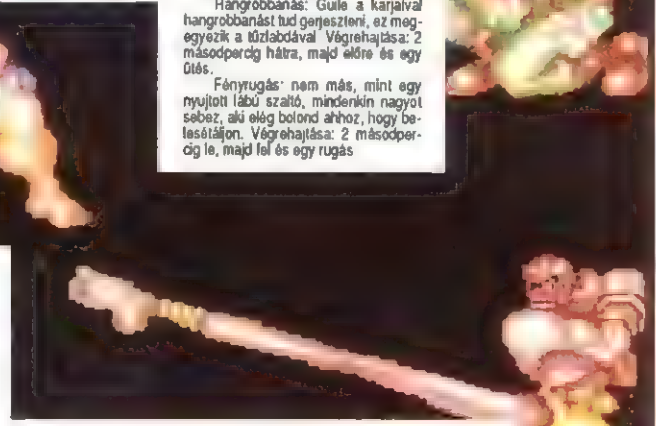
## Guile

Speciális támadások:  
Hangrobbanás: Guile a karjaival hangrobbanást tud gerjeszteni, ez meggyezik a tűzlabdával. Végrehajtása: 2 másodpercig hátra, majd előre és egy ütést.  
Fényrugás: nem más, mint egy nyújtott láb száló, mindenkin nagyot sebez, aki elég boldog ahhoz, hogy belesétáljon. Végrehajtása: 2 másodpercig le, majd fel és egy rugás.



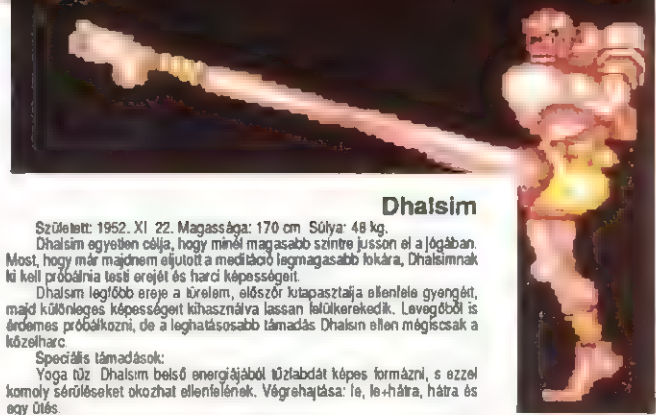
## Ryu

Született: 1964. VII. 21. Magassága: 170 cm. Súly: 68 kg.  
Ryu Sheng Lo mester tanítványa volt, egész életét arra tette fel, hogy harci tudását folyamatosan fejlesztesse a világ legjobb harcosává váljon. Ryunak nincs családja, nincsenek barátai és nincs otthona, állandóan vándorol és keresi az újabb kihívásokat. Ryu nagyon gyors, viszont nem túl erős fizikuma miatt jobban lesz, ha elkerüli a közelharcot. Jól mozog a levegőben, a lábspréssé szintén nagyon hatásos, kezdő játékosnak ideális karakter.  
Speciális támadások:  
Tűzlabda: Ryu minden szellemi erejét összeszedve egy energiabladt tud megidézni és küldni ellenfelére. Végrehajtása: le, le-hátra és egy ütést.  
Sárkányütés: Ryu ezzel a támadással egy sárkány erejét idézi meg, s az így legrőlemllett energiát egy pokolian erős horogütéssel vezeti le. Végrehajtása: hátra, le-hátra-le és egy ütést.  
Hurrikán-rugás: Ry egy mini hurrikán tud idézni, s ennek a közepén lörögve átszeli a másik sarokba minden útjába kerülőt lerombolva. Nagyon hatásos támadás, csak guggolással lehet előle kitérni.



## Dhalsim

Született: 1952. XI. 22. Magassága: 170 cm. Súly: 48 kg.  
Dhalsim egyetlen célja, hogy minél magasabb szintre jusson el a jogában. Most, hogy már majdnem eljutott a mediátor legmagasabb fokára, Dhalsimnak ki kell próbálnia testi erejét és harci képességeit.  
Dhalsim legfőbb ereje a kérelm, először kutapsztája ellenfele gyengéit, majd különleges képességet kihasználva lassan felölekrekedik. Levegőből is érdemes próbálkozni, de a leghatásosabb támadás Dhalsim ellen mégiscsak a közelharc.  
Speciális támadások:  
Yoga tűz: Dhalsim belső energiájából tűzlabdát képes formázni, s ezzel komoly sérüléseket okozhat ellenfelének. Végrehajtása: le, le-hátra, hátra és egy ütést.  
Yoga láng: Dhalsim egyik legerősebb fegyvere, ezzel ugyanis tüzet tud fűteni, amivel minden közelben állót ropogósra süthet. Végrehajtása: előre, előre-le, le-hátra-le, hátra és egy ütést.





Le+hátra: guggolva védekezés, ilyenkor nagyon nehéz emberünket megütni, de nem tudunk támadni.

Hátra+tűz: gyors, közepérs rugás.

Le+tűz: elég lassú, viszont nagyon erős rugás.

Le+hátra+tűz: félköríves, erős rugás.

Fel+tűz: horogütés, erős, de lassú.

Tűz: balegyenes, gyors, de gyenge, ha elég közel vagyunk az ellenfelünkhöz, közelharc.

Szaltó+hátra+tűz: ugrórúgás.

Guggolás+tűz: lábrúgás, gyors, de elég lassú.

Guggolás+előre+tűz: ütés hasra.

Guggolás+hátra+tűz: lábsöprés, elég lassú, viszont nagyon hatásos.

Mint ebből a nem valami rövid listából is kiderül, a játék kezelése nem gyerekjáték, sok gyakorlás és türelem kell ahhoz, hogy valaki igazán jól tudja kezelni a programot. Egyébként az előbbi lista csak Kenre és Ryura jó teljesen, a többi figura irányítása néhol eltérhet a leírtaktól.

## Tippek és trükkök

– Nem érdemes a speciális támadásokat túl sűrűn használni, mivel ilyenkor elég védtelenek maradunk.

– Egy tűzlabdát közömbösíteni lehet egy másik tűzlabdával.

– Három vagy több erős ütéstől ellenfelünk K.O.-ba kerül. Ilyenkor nem tud támadni és védekezni egy ideig, úgyhogy ekkor igyekezzünk annyi találatot bevinni, amennyit csak tudunk.

– A speciális támadásokat is le lehet blokkolni védekezéssel, ilyenkor jóval kisebb sebeket kapunk, mint egyébként.



FOTÓ: C-64

## A nagymesterek

Miután a kiválasztott harcossal sikerült mind a hét másik versenyzőt legyőzni, jogot kapunk a 4 nagymester kihívására. Sorrendben tehát a következő nagymestereket kell legyőzni a végső győzelem eléréséhez:

Balrog: nehézsúlyú ex-boksztólágbajnok. Nagyon erősek üt, két találat után már K.O.-ban vagyunk. A levegőből nem érdemes próbálkozni, igyekezzünk inkább a lábát kirúgni, majd a feltápáskodó Balrogot levegőből támadjuk. Mindig tartsuk a tisztas távolságot, különben kellemetlen meglepetésekben lehet részünk.

Vega: jól megtermett spanyol torreador, nagyon gyors és mozgékony, a levegőből szinte sebezhetetlen, neki is a lába a gyenge pontja. Nagyon vigyázzunk a Vega kezére szerelt pengékre (a'la Freddie), ezek ugyanis különösen nagyot sebeznek. Ha Vega szorult helyzetbe kerül, felmászik a háttérben lévő rácsra és onnan élő torpedóként, pengéit előreszegezve ránk ugrik. Ilyenkor várjuk meg, amíg behajlítja a lábát, majd ugorjunk hátra és rúgjunk egyet előre, így van esélyünk a támadás elkerülésére.

Sagat: hatalmas termetű Thai-bokszos, tűzlabdát lövöldöz előszeretettel, és sajnos ismeri a sárkány ütést is. Félelmetes rúgáskombinációi és vilámgyors ütései vannak. Levegőből csak akkor támadjuk, ha éppen tűzlabdát lödöz, egyébként a lábára menjünk.

M. Bison: ő a címvédő, a legerősebb nagymester. Bison uralja az elektromosságot, egyik legfélelmetesebb támadása, amikor egész testét feltölti árammal és előrevágódik, ilyenkor csak egy hajszálpontos találattal tudjuk leállítani, egyébként hozzáérve súlyos sebet kapunk. Egyébként Bison gyors és erős is, rúgáskombinációjánál talán csak légi akrobatamutatványai veszélyesebbek. Lábsöpréssel és ugró rúgással próbálkozzunk, ha túl közel ér hozzánk, guggoljunk le és védekezzünk, így talán megússzuk sorozásait.

Ha már Bisont is lenyomtuk, nincs más dolgunk, mint hogy diadalmas vigyorral végigélvezzük a befejezést. Gyors sikerre persze senki se számítsen, főleg pedig Amigán ne, mivel, mint azt a leírás elején már említettem, a 3 continue semmire sem elég. Az értékelés már megvolt, úgyhogy zárszóként csak annyit: minden hibájának ellenére ez a program olyan, hogy egyszerűen nem lehet kihagyni!

PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	100	Összesen <b>95</b>
ZENE	96	
JÁTSZHATÓSÁG	90	

# STREET FIGHTER 2



EGYIK

LEGSZEBB

JÁTÉK?

# FLASHBACK

Vége hát megérkezett a játék, s az első benyomása az embernek nagyjából a következő: a legszebb játék ami valaha Amigán megjelent. A grafika csodálatos, hősünk animációja a végtelenségig minden tökéletes, s a hangeffektekkel sincs gond. Azonban miután elkezdtem vele játszani úgy éreztem - bár ez lehet, hogy csak az én egyéni véleményem -, hogy mégsem sikerült felülmúlni az Another World-ot. Nekem ugyanis nagyon hiányzott az akció változatossága. Így a játékmenet tulajdonképpen visszasüllyedt a Prince of Persia szintjére. Ennek ellenére persze nyugodtan állíthatom, hogy 1992 legjobb játéka: a Flashback.

Mielőtt belemennék a történetbe, pár szó az irányításról. Ez természetesen joystickkel történik, azonban a legjobb, ha valakinek két gombos joystickja van. Ennek hiányában a Shift (vagy Tűz) és az Enter használatát javaslom. Shift (vagy Tűz) a terepen lévő tárgyak használata. Enter: a nálunk lévő tárgyak használata. Space-szel a fegyverünket vehetjük elő. Ezenkívül még egy dologra hívnám fel a figyelmet: CTRL+C-vel a játékban lévő animációkat kapcsolhatjuk be, ill. ki. A mozdulatokra valószínűleg mindenki hamar rájön így csak egyet említenék meg: magasabb helyekre úgy ugorhatunk fel, ha miután nekifutottunk, már csak a Shift-et (Tűzt) nyomjuk egyfolytában. (A Joy-t tehát nem mozdítjuk semerre.)

A program története a távoli jövőben játszódik. Az intro-ból csak arról győződhetünk meg, hogy kik is ők: idegen hódítók. Conrad valakik elől igen sebesen menekül, űrjárgányát kilövik és lezuhan. Szerencsére azonban túléli a kis balesetet, s később éledezni kezd.

Miközben emberünk tápá szkodik, valamit lelők maga mellől. Menjünk le és keressük meg. Egy hologrammjátszó. Kapcsoljuk be. Conrad nagy meglepetésére önmagát pillantja meg. Egy üzenetet ad át önmagának, hogy keresse meg Ian-t New Washington-

ban, és hogy vigyázzon a bőrre, mert az az övé is. (Egy kicsit ismerős a story, nem?)

Menjünk el jobbra. A robotokat a kinyúló csárukba löve tudjuk elpusztítani. Útközben találhatunk köveket, és pénzt is. Keressük meg azt a mutánst, aki egy ajtó mögött áll. Nyírjuk ki, és vegyük el tőle a lemerült elemet. Keressük meg a feltöltő készüléket (Recharge).

Ilyen feltöltők

felé folytatjuk útunkat, később egy sebesült emberrel találkozhatunk, aki arra kér minket, hogy keressük meg a teleportját. Menjünk el a szakadékhoz, tegyük be a melléte levő gépbe az akkumulátort, s az így keletkezett erő-hídon tovább mehetünk balra, majd a lifttel fel. Balra egy újabb liftet találhatunk, amelyre

azonban nem tudunk felkapaszkodni, mivel ha az erő-

és most az itt található liften ereszkedjünk vissza. A SAVE oszlopnál kimenthetjük az állást a memóriába. (Ezt is gyakran, és több helyen is kell majd a játékban csinálni.) Vigyük el a teleportot a sebesültnek, aki miután elteleportálja magát, egy ID-kártyát felejt ott, amit vegyünk fel. A SAVE oszloptól jobbra essünk le a lift helyén, és menjünk jobbra. Gyűjtsük össze az összes fellelhető credit kártyát. Az ID-kártyánkkal most már kinyithatjuk a SAVE oszloptól lefelé lévő ajtót. Keressük meg az öregembert, s vegyük meg tőle 500 creditért az antigravitációs felszerelést. Így most már leugorhatunk az öreg melletti szakadékba.

New Washingtonba érkezünk. Keressük tehát meg Ian-t, akit azonban előbb ki kell szabadítanunk az idegenek fogásából. Beszéljünk lannal, aki egy erőter-pajzsot ad nekünk, ami majd a későbbi küzdelmekben lesz nélkülözhetetlen. Foglaltunk helyet az agymosószekben. Hősünk a gép segítségével visszanyeri a memóriáját, s így mi is tudomást szerezhethünk végre arról, hogy mibe is cseppentünk.

Minden a retina letapogató miatt kezdődött. A készülék ugyanis egyes „embereknél” felsőbbrendű, fejlettebb szemet mutatott ki. Most már tudjuk, hogy kik is ők: idegen hódítók. Már mindenütt nyüzsgöttek, s akkor felfigyeltek Conrad érdeklődésére. Hősünk elhatározta, hogy eltárolja a memóriáját, de előtte mindent elmondott lannak. Aztán elrabolták, de nem tudtak belőle semmit se kiszedni. Majd egy óvatlan pillanatban meglógott. Innen már tudjuk a folytatást.

Beszéljünk ismét lannal. További terveinkhez hamis papírokra, ahhoz pedig pénzre van szükségünk. Jobbra az őrtől vegyük el a biztosítékot, amit rakjunk be a lift hívóoszlopába, és hívjuk le a liftet. Keressük meg a metrót. Utazunk az America nevű állomásig, és ott a bárban érdeklődünk a pultnál Jack, a hamisító



a játékban majd még számtalan helyen lesznek, mivel ezekkel tudjuk a pajzsunkat (bouclier) feltölteni. Most is tegyük ezt, majd töltsük fel az akkumulátort is. Ha innen fel-

zárunk, majd még számtalan helyen lesznek, mivel ezekkel tudjuk a pajzsunkat (bouclier) feltölteni. Most is tegyük ezt, majd töltsük fel az akkumulátort is. Ha innen fel-

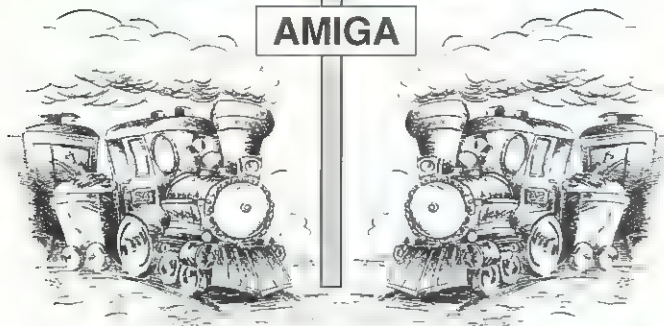


Folytatás a 21. oldalon



## ÉRKEZÉSI OLDAL

### AMIGA



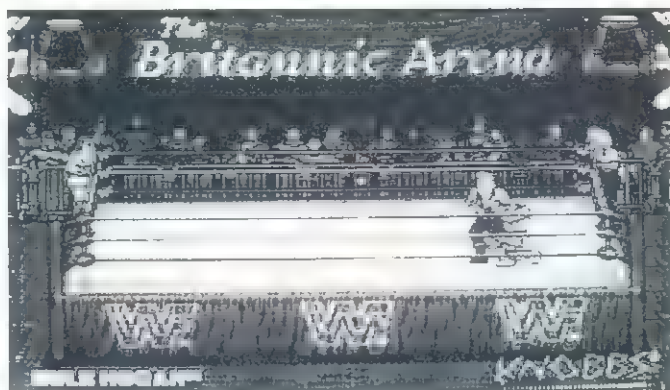
küzdelmet. Ügyes labdajátékával azonban nem ismer lehetetlent. Mindenkinek van valahol gyenge pontja, és neki nincs más dolga, mint pontosan oda passzolgatni a bőrt. Természetesen minden pálya az adott ország jellegzetes helyszíneit mutatja be, és ezáltal maximális mértékben eltérnek egymástól. A labda mozgását a bevezető intróból elsajátíthatjuk, aztán irány a „grund”.

Egy szenzációsnak titulált kaland-, vagy akciójátéknak ra-



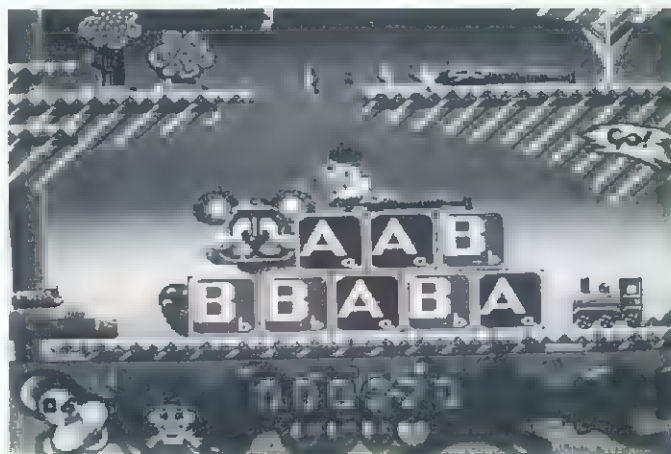
**A**nindzsák korát éljük. Minden valamirevaló software-cég (kivéve, akik annyira nagyok, hogy megtehetik, hogy ellenállnak a trendnek) piacra dobott már valamilyen szempontból nindzsa-szagú anyagot. Az ELITE sem bírta tovább cernával és kirukkolt a saját nindzsájával. Csavartak egyet a szokásokon és az Ősi Kelet helyett még hátrébb léptek térben és időben. Az őskorba. Így született meg a Joe & Mac – The Caveman Ninja. Két szimpatikus, zöld és kék hajú figurát sikerült kreálniuk, akik kacagtatóan aranyos mozdulatokra képesek. Kúzdhatnak kart karba öltve, de akár választhatjuk a nekünk jobban tetsző színt, amelyik éppen jobban megy a sapkákhöz. Számtalan pályán kell végigbukdácsolnunk, és persze egyre nehezebb ellenfelekkel kell megküzdenünk, kezdve a dinoszaurusztól, az ugráló pisztrángokon át, egészen a húsevő növényekig. A grafika frankó, a hangeffektek hasfalszagatóak, a játék nehéz. Kell-e ennél több szót vesztegetnem a játékra? Szerzd meg és élvezd!

A platform játékok szerelmeseit egy kedves meglepetéssel örvendeztette meg a Krisalis. Soccer Kid néven egy csintalan focista fiúcskát választottak ki új játékuk főszereplőjeként. A világ hat országában (Angliában, az Államokban, Japánban, Oroszországban, Olaszországban és Braziliában) dekázhat lasztijával a kissrác, és közben meg kell találnia az elveszett Világ Kupa 6 darabját. Ehhez persze nemcsak a menet közbeni akadályokat (szakadékok, hulló cserepek, rendőrök, munkások és egyéb élő és életelen buktatók) kell sikeresen vennie, hanem minden szint végén egy-egy kemény ellenféllel is fel kell vennie a



WWF 2

TROLLS



JOE & MAC



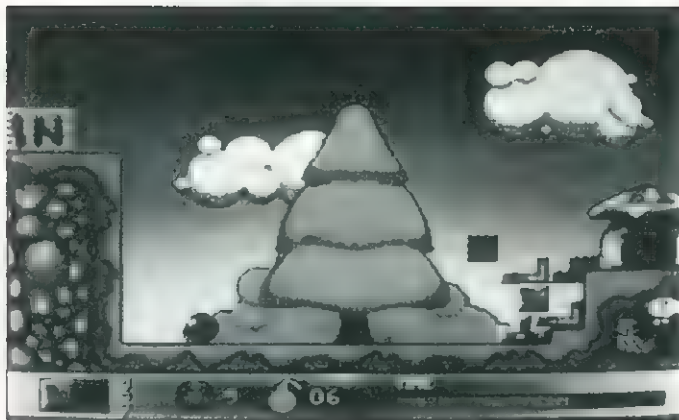
gyógó grafikával kell rendelkeznie ahhoz, hogy ezt a jelzőt kiérdemelje. Nem így a logikai játékoknál, ahol elsődleges az ötlet, és csak másodlagos a grafikai kidolgozás. A Pang Fun-ra tehát ezért merem azt mondani, hogy szenzációs, pedig maximálisan lepusztult a kivitelezése. Viszont az ÖTLET bravúros. Két, dombon fekvő ház között kell utat építenünk lehulló tetrís-darabkákból a kis golyócskáknak. Sajnos elég válogatós a mihaszna, és csak az 1 kockányi emelkedőt mássza meg, a magasabb falról visszapattan. A játék szabálya pofonegyszerű, viszont akkora élményt nyújt, hogy alig tudja abahagyni az ember.

A wrestling szerelmeseinek is jó hírem van: megjelent Amigára is a WWF 2. A C64 verzióval ellentétben, ebben team-ben bonyolozhatunk. Több akció, bonyolultabb mozgássorok, életőbb hangok jellemzik az új verziót.

Még egy sportprogram kellett feltűnést a múlt hónapban, címe Nick Faldo's Golf. Nick Faldo egy korábban csúcson







PANG FUN



SOCCER KID

levő „úri sportoló” volt, de mára kissé megfakult a hírneve. Ezt az is bizonyítja, hogy a nevével kereskedik. Nem kevés ropogós bankót kellett a Grandslam-nek leszurkolnia, hogy egy egykori szupersztár nevével fémjelzett programot megjelenítsen. A játékot elnézve, bejön a Grandslam számítása, mert profi munkát végeztek és biztos kelendő lesz a portéka. A kezelése nem könnyű, de ha ráérez az ember, nagyon bele lehet jönni a golfozásba. A tájak élethűek (még madárcsicsergés is andalítja a játékost), a mozgás animációja briliáns, csak az a fránya lyuk ne lenne olyan kicsi...

A végére egy tucatjáték maradt. A Marióval elindult örület,

NICK FALDO'S GOLF



a „végy-egy-eredeti-figurát-és-helyezd-egy-végeláthatatlan-mesevilágba” szlogenrel fémjelzett stílus újabb taggal szaporodott. A punk-hajú aprócska törpe és társai a Trolls nevet kapták. A változatosan berendezett óriási labirintusokban nem egyszerű feladat a kicsiny troll társait megtalálni. Mindenhol csúszó-mászó-kúszó-ugrándozó ellenfelek, de azért bónusz-bigyók is tarkítják a terepet. Ebből már mindenki tudhatja, hogy semmi különös nincs a játékban, de ez már csak így van; sztárok csak minden harmadik évben születnek. Még kell párat aludni a következő durranásig...

Zolee

# CSEPÜ, LAPU, GONGYOLA

## avagy sportprogram-összeállítás C64-re

Folytatás

C-64

**N**agy csindadratta közepette dobta piacra az OCEAN legújabb wrestling programját, a WWF 2, The European Rampage-t. Óriás plakátok és hirdetések harangozták be megjelenését, vastagbetűs 'százszor jobb, mint a toplista-döntőgető Wrestlemania'-feliratok hívták fel rá a figyelmet. Ezt leellenőrizendő, direkt előkapartam a ládafiából az elődöt, ám nemhogy százszoros, de egytizedes különbséget sem véltem felfedezni

Tudom, tudom. Már a csapból is én folyok, nomeg a Geszti Péter féle Rapülők, de hát mit tehetnék, ha mindenki átpártolt a C64-ről a 'menőbb' gépekre, Martin és Temesvári Tibi pedig csak vakarja a f...-t (a falat), és ezért nekem kell a frontot tartanom ezen a vonalon. Szerencsére kedveztek az égiek a múlt hónapban, és egy egész halom anyag jött össze a mostani számhoz sportprogram kategóriában. Íme.

C-64

közöttük. Viszont az igaz, hogy jó pankráció-program mindkettő. A mostani változatban négy sztár közül választhatunk (Randy Savage, Ultimate Warrior, Hulk Hogan, Bret Hart), és az európai kontinens bajnokaival (például Natural Disasters, Nastyboys) mérkőzhetünk meg. Egyedül, vagy ketten szállhatunk ringbe a trófeáért, de a hozzávezető út nem lesz rögtől mentes... Minden tudásunkra és szemfülességünkre (nomeg egy strapabíró



joyra is) szükségünk lesz, hogy kiúthessük a nem éppen pehelysúlyú ellenfeleinket. A játék animációs képességei hagynak egy szikrányi kívánnivalót maguk után, de azért felismerhetők a híres pankrátor-mozdulatok. A többi meg úgyis a beleélő képességeinktől függ.

Kisebb volt a hírverés a Zeppelin-től származó Tacteam Wrestling-nek, és talán nem véletlenül. Láthatóan gyengébb az anyag, amolyan Zeppelin-minőségű. Viszont, aki nem vár tőle sokat, az nem fog csalódni, mert egy 180 blokkos, a stílus követelményeknek megfelelő pankrációra akad személyében. Ezek az alapelvárások pedig a következők: viszonylag nagy sprite-ok, korrekt animáció, könnyű kezelhetőség, kisebb extra szolgáltatások. Ezek mind megtalálhatók a TW-ben, úgyhogy egy képzeletbeli alkalmassági teszten gond nélkül átmenna, csak az osztályozó vizsgán nem kapna hármasnál jobb jegyet.

Annál jobban vizsgázná a SIMULMONDO legújabb teniszcsillaga, az I Play 3D Tennis. A program nem egyszerűen csak szervákból és fogadásokból áll, hanem hűen bemutatja, hogy milyen kínkeserves utat kell az igazi

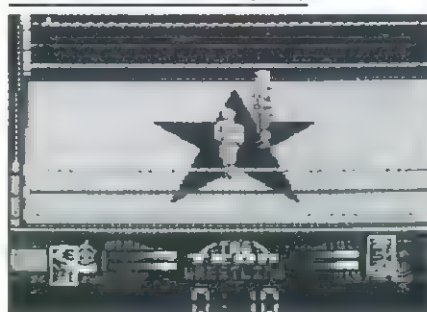


WWF 2 (C-64)

I PLAY 3D TENNIS (C-64)



TAGTEAM WRESTLING (C-64)



sztároknak is végigjárniuk, míg felállhatnak a dobogóra. Hogy világosabb legyen a dolog: komoly osztályozókat kell játszanunk nekünk is az előbbrejutásért, 8-10 megnyert kör után juthatunk csak fel a csúcsra. Közben figyelemmel kísérhetjük a ranglista alakulását, információkat kaphatunk a játékosok erőnlétéről, képességeiről stb. Ha éppen megéhezünk, vagy szólít a kötelesség, az aktuális pozíciókat és az ahhoz tartozó információkat ki lehet menteni, és a viharfelhők elmúlása után újból nekiállhatunk a Grand Slam, vagy ATP küzdelmeknek. A játék kemény dió, pizok nehéz az előrejutás. Szépen kivitelezett, nehezen megunható játék. Első osztályú csemegé!

A teljesség kedvéért most két szemétkosárba való programról is be kell számolnom, amelyek egymással karöltve kivívhatnák a Hónap bukása elismerő címet. Az első az International Sports Challenge (EMPIRE), a másik az All American Basketball (ZEPPELIN) nevet viseli. Az ISC egyszerűen botrányos. 4 sportágban (úszás, futás, sportlövészet, kerékpározás) tehetjük próbára tudásunkat és joystickunk teherbírását. Ez így egész jól hangzik, de ha a kivitelezést nézem, akkor a

## ELŐFIZETÉSI AKCIÓ! Éves előfizetésnél 11-et fizet 12-t kap!

### MEGRENDELŐ

Előfizetési díj: negyedévre: 380,- Ft  
félévre: 760,- Ft  
egy évre: 1.520,- Ft ☐

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ..... példányban

Megrendelő neve: .....

Címe: .....

Irányítószám: .....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

**576 Kbyte**  
(COMGAME GMK)  
1389 Budapest  
Postafiók: 132

**576KByte**

**ÉRDEMES ELŐFIZETNI!**



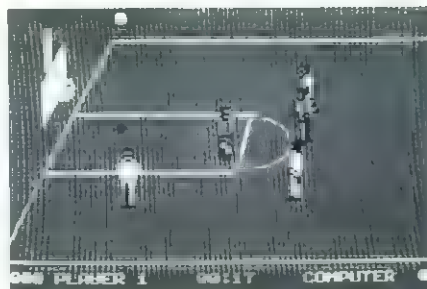
sírhathnák jön rám. Az úszónő förtelmes kutyaúszást mutat be, a futónő olyan debella, hogy inkább a súlylökésben kellene indulnia, hogy csak a legszembeütőbb hiányosságokat említsem. Na, az AAB se kutya! Az animáció, a realitás és a játszhatóság nem értelmezhető fogalmak a játék elemzésekor. Passzolni nem lehet vele, csak elhajítani a lasztit, amerre éppen nézünk, és a bedobás is kimaradt a játékból; leginkább egy 'aki kapja marja' stílusú összevisszaságnak tűnik a játék. Rémálmaimban sem találkoztam ilyen szörnyeteggel.

Hogy valami biztatóval zárjam az összeállítást, következik a Boxing Champion a SIMULMONDO jóvoltából. Szépen kivitelezett, élvezetes boksztprogram, 1 vagy 2 játékos számára. Érdekessége, hogy nemcsak a megszokott vízszintes síkban tudjuk egymást püfölni, hanem 360 fokban körül táncolhatjuk ellenfelünket. A játék elején adott creditünk van, amiből erőnlétünket, kitartásunkat, mozgékonyágunkat, stb. tudjuk feltölteni. Ha legyőzzük ellenfelünket, akkor további bónuszt kapunk, amiből felfejleszthetjük képességeinket. Még egy plusz funkció is be van építve a játékba: küzdelem közben



BOXING CHAMPION (C-64)

AMERICAN BASKETBALL



láthatjuk, hogy merre kell oldalaznunk, hogy találatot tudjunk elérni. Egyszóval minden a helyén van, remek bunyónak ígérkezik az anyag!

Zolee

## HÓNAP BUKÁSA

Fehérvári Szabolcs leveléből idézek: „a hónap bukásáról azt írtad, hogy lepra programokról nem érdemes írnotok. Sajnos meg kell hogy kérdőjelezzelek. Szerintem nagyon felszínesen vizsgálod ezt a dolgot. Igen is szükség van erre a rovatra. Egyrészt mert változatosságot visz az újságba. Én nagyon jókat szórakozom rajtuk. Másrészt egy programról honnan tudjuk, hogy rossz, ha nem írtok róla?” Bevallom, kezdem úgy érezni, hogy igazad van. Nekem is egyre inkább hiányzik a rovat. Itt legalább kikáromkodhattunk magunkat Martinna! jókat röhögtünk a másik cikkén. Rendben van, megdu-máltál. Ezentúl beindítjuk ismét ezt a rovatot.

Zolee

**PROSZOLG**



PC-re, AMIGA-ra és C64-re  
a legújabb és legjobb programokat  
megrendelheted a PROSZOLG-tól.

Ha bélyeggel ellátott  
válaszborítékot küldesz,  
listát és tájékoztatót küldünk!  
Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és  
a hozzá tartozó perifériáidat!

A helyes címzés:

F.a.: Kovács Béla

**576KByte**

PROSZOLG  
1399 Budapest,  
Postafiók: 636



Az előfizetők  
a lappal együtt minden  
hónapban megkapják a  
legújabb programok  
listáját.

**Várjuk megrendeléseidet!**



# FLASHBACK

Folytatás a 16. oldalról

feldől, akit lan ajánlott. A pultos végül tájékoztat minket. Jobbra meg is találhatjuk a hamisítót, aki azonban 1500 creditet kér az iratokért. Tekintve anyagi helyzetünket (0), kénytelenek vagyunk becsületes munkába állni. Először is jelentkezniünk kell a város kormányzójánál munkavállalási kártyáért. A hivatal az Africa állomásnál található. Az irodakukacoknál érdeklődve végül eljutunk a kormányzóhoz. Adjuk neki oda az ID-kártyánkat, amiért megkapjuk a kívánt kártyát. Innen az Europa állomáshoz, a munkaügyi központhoz kell mennünk. Itt mentsük le az állást, majd a gépeknél a kártyával jelentkezünk be az első munkára.

A ranglétra alján egyelőre csak egy kifutófiú munkát kapunk: egy csomagot kell elvinnünk egy Asia-i irodából egy Africa-iba. A fizetésünk: 100 credit. Miután végeztünk ezzel, menjünk vissza a központba s jelentkezünk be a második munkánkra.

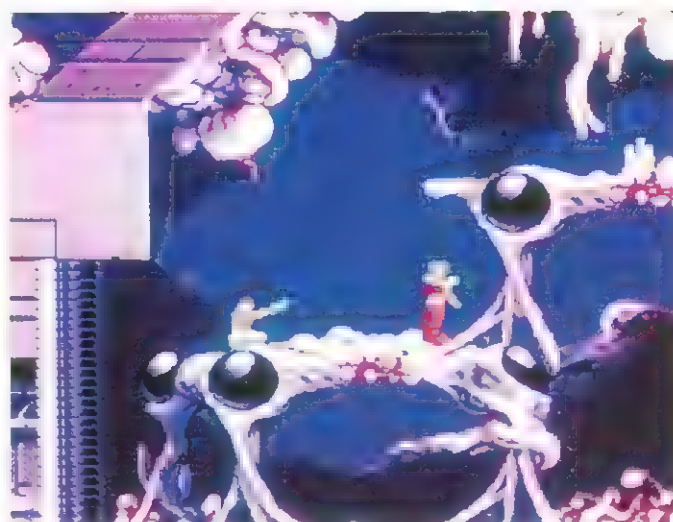
A második állásunk már komolyabb. Egy nagyon fon-

tos személyt (V.I.P.) kell elvezetnünk a város egy mutánsokkal megszállt területén, a 2. lezárt szakaszon (Restricted Area 2.), az Africa állomásnál. Fizetésünk 300 credit. Itt már újabb ellenségekkel, a lebegő gömbökkel is találkozhatunk, amelyekbe jónehányat bele kell lőnünk ahhoz, hogy elpusztuljanak.

A harmadik küldetésben egy elszabadult robotot kell megtalálnunk, mielőtt a benne lévő ismeretlen származású vírus meg nem sokszorozza magát. Segítségül egy fotót is kapunk a cyborg-ról. Fizetésünk 400 credit. Menjünk a bárba, és az ott italozgató emberrel beszéljünk. A tanácsa szerint vegyük útunkat az 1. lezárt szakaszhoz, és ott beszéljünk a rendőrrel. A rendőr visszairányított minket a bárba, ahol ha balra elmegyünk, egy mutáns próbál megölni egy embert, amit természetesen akadályozzunk meg. Beszéljünk a megmentett emberrel, majd menjünk vissza a rendőrhöz, aki már kevésbé barátságos. Nyírjuk ki, és vegyük el tőle a kulcsot, amely a bárból balra lévő, lefelé nyíló ajtót nyitja. Lent vé-



FOTÓ. AMIGA



gűl megtaláljuk azt amit kerestünk.

Negyedik munkánk már igen kemény dió. New Washington energiaközpontjából egy droid jelentette, hogy a háromból az egyik fő PCB kártya meghibásodott. Feladatunk tehát: eljutni oda, és kicserélni a kártyát. 90 másodperc áll rendelkezésünkre, mielőtt a rendszer megsemmisíti önmagát. Az itt (a munkaügyi gépek alatt) található teleporttal a lehető legközelebb tudjuk teleportálni magunkat a computerhez. Fizetésünk: 500 credit.

Az ötödik küldetés természetesen a legnehezebb. A 3. lezárt zónát egy halom mutáns szállta meg, amely veszélyezteti a békés lakosságot. A feladatunk tehát: megtisztítani a terepet. Fizetés: 600 credit.

Ha mindennel végeztünk, most már meg tudjuk venni a hamis papírokat, s azzal be tudunk nevezni a Death Tower Show-ra.

A TV Show-hoz azt hiszem

nem kell különösebb magyarázat, hiszen egy a lényeg: életben maradni. A játékmenetben tehát nincs semmi szokatlan: a megfelelő kapcsolókkal ajtókat kell kinyitni, s így nyolc szinten keresztül fel kell jutnunk a „Halál Torony” tetejére. Ha ez sikerült, megkapjuk a fődíjat, s azzal elutazhatunk a Földre.

A Földön először is, adjuk oda a papírjainkat a lent ülő embernek, aki ezután tovább enged minket. A következő helyszínen a piros ruhás őrt attól függetlenül, hogy először nem támad meg minket - nyírjuk ki. A továbbiakban látszólag a játék egyik legnehezebb része következik, hiszen néhol egyszerre négyen-ötven támadnak ránk. Azonban van két trükkje a dolognak. Az egyik: a piros ruhások ellen mindig használjuk a pajzsot. A másik: a villámlo gömbök elől guggoljunk le, s csak azután foglalkozzunk velük, miután a többiekkel már végeztünk. A gömböket egyébként úgy lő-





hetjük szét, hogy ha elbukfencezünk előlük, s gyorsan felállva, és megfordulva tüzelünk. Amikor elérünk a taxiállomásig, hívunk egy taxit.

Ha megérkeztünk, a fölöttünk lévő robottal ne törődjünk, másszunk egészen föl majd jobbra. A következő helyszínen csak két dologra hívnám fel a figyelmet: arra, hogy a lefele lógó kampókra is fel lehet, és fel is kell mászni, és hogy az üvegfalat pedig löjük szét, mivel így megkerülhetjük az ajtót. A második save oszlopnál ugorjunk rá a lelógó pallóra, ugyanis ezzel tudjuk kinyitni a titkos ajtót. Leereszkedve a játék legidegtépőbb része következik. Ugyanis egy kemény akció rész után hősünk megkönnyebbülten lélegzik fel egy save oszlopot látva. Igen ám, de amint leesünk az oda vezető csapóajtón, egy újabb csapóajtó nyílik ki, s a save oszlop helyett egy robot előtt találjuk magunkat. A megoldás a következő: ne lépünk rá az első ajtóra, hanem éppen előtte guggoljunk le, és így bukfencezzünk rá. Ezzel a megoldással az alatta lévő ajtóra már nem lépünk rá. Itt kikapcsolhatjuk a lejjebb lévő sugarat, így lentől pedig megszerezhetjük a kulcsot. A kulcs a save oszloptól jobbra lévő ajtót nyitja. Tovább haladva majd egy sugár kezd el követni mindket, ami elől gyorsan kell menekülnünk, mivel a pálya végi ajtó csak akkor nyílik ki, ha már szétlőttük az ott őrködő gömböt. Ha ez megvan, guruljunk át a szellőző csatornába.

A csatorna egyik rácsánál az idegenek beszélgetését hallgatjuk ki. Az idegenek éppen azt tervezgetik, hogy hogyan fogják leigázni az emberiséget, amikor Conrad alatt meglazul a rács egyik csavarja, s pont az ellenség karmaiba zuhan. Szerencsére azonban nem ölik meg, csak börtönbe zárják.

A cellánkban, amikor jönnek értünk, a space-t hiába nyomogatjuk, ugyanis a fegyverünket elvették. Amilyen gyorsan csak tudunk, menjünk ki jobbra, s ott leesve megtalálhatjuk a pisztolyunkat. Amikor kinyírjuk az öröket, az egyik ott hagy egy kulcsot, amivel tovább tudunk



FOTÓ: AMIGA

menni jobbra, majd fel. Ismét másszunk fel, majd balra menjünk. Itt az egyik ór egy kulcsot, a másik pedig egy teleportot, és egy ahhoz való vevőkészüléket őriz. Természetesen szerezzük meg mindet. Keressük meg jobbra az ajtót, a kulccsal nyissuk ki, és löjük szét az robotot. Dobjuk le a nyíláson a vevőkészülékünket, a teleportunkkal pedig teleportáljuk le magunkat. Balra továbbhaladva először találkozhatunk szemtől szembe az idegen harcosokkal. Ezeket úgy tudjuk likvidálni, ha pisztolyunkat előrántva, leguggolva, megvárjuk míg közel folynak hozzánk, ekkor odébb gurulunk, majd amikor felöltik alakjukat, akkor kell beléjük lőnünk. Mivel egy golyó nem elég nekik, ezért ezt néhányszor meg kell ismételni. Ennek a pályának a végénél egy nagy szerkezetet találhatunk. Ez szintén egy teleport, csak ez már egy komolyabb, bolygóközi teleport. Álljunk alá.

Az idegenek planétájára jutottunk. Egy halom idegen lényt szétlőve, a bolygó belseje felé haladva, egyszer csak találkozunk egy emberrel, aki egy ajtó mögött áll. Az alul levő ajtóba lövünk bele, s kapcsoljuk át mögötte a kapcsolót. Az ember előtt kinyílik az ajtó, de abban a pillanatban egy idegen jön be, és már nem tudjuk megakadályozni, hogy barátunkat megölje. Miután kinyírtuk a hivatlan látogatót, menjünk oda a haldokló

emberhez, aki utolsó erejéből egy atomtöltetet nyújt át nekünk. Balra továbbhaladva lehet hogy gondot fog okozni a harcos, mivel túl kicsi a hely a bukfencezéshez. Ilyen esetekben csalogassuk oda ellenfelünket, ahol van elég tér, jelen esetben fel, a lift érzékelőjéhez. Ezen a helyen találhatunk egy naplót is amibe olvassunk bele.

Mint kiderül, az imént meghalt ember naplójáról van szó, aki elsőnek fedezte fel az idegeneket az emberek között, ő fejlesztette ki a retina letapogatót is. Sikerült rájönnie, hogy az egész az ellenséges műveletet egy mesteri agy irányítja, amely ennek a bolygónak a magvában található, és megközelíthetetlen. Azonban arra is rájött, hogy jelenleg a „mester” pihen, és egy segéd agy van működésben. Ha azt megtalálhánk, talán eljuthatnánk a fő agyhoz is. Barátunknak már volt is egy terve: az atombombával láncreakciót indítani be, majd egy űrhajóval elmenekülni.

Haladjunk tovább, le, és ismét le. Jobbra a szakadék fölé kapaszkodjunk fel, az így feljövő liften pedig ereszkedjünk le. Itt végre már kimenthetjük az állást. Innen balra keressük meg a kulcsot, amelyet majd fent, jobbra tudunk használni.

Miután kinyitottuk az ajtót először is másszunk fel és jussunk el egészen a következő liftig. Mielőtt felmennénk, tegyük le a teleportunk vevőjét. Fent

küldjük vissza a liftet, így nem lő ránk a laser. Menjünk balra a kapcsolóhoz, amit egy újabb zöld fickó őriz. Kapcsoljuk át. Ezzel kinyitottuk az előző lift környéki ajtókat. A teleportunk segítségével vissza tudunk jutni, s így folytathatjuk utunkat. Nyírjuk ki az öröket, és vegyük fel a kulcsot. Nyissuk ki a felfelé vezető ajtót, és irány: fel. Később, amikor a lefele vezető részhez érünk, ismét a teleportunkat kell használnunk, hogy lejussunk. Leérve egy nagy gömbben megpillanthatjuk a segéd agyat, amelyre akkor kell tüzelni, amikor épp nincs előtte a burka. Ha szétloccsantottuk, a már szokásos módszerrel jussunk le.

Fussunk egészen a pálya bal széléig, ahol végre nyitva áll az ajtó. Igyekezzünk az újabb lifttel le, majd jobbra. Eljutottunk hát a naplóban említett mesteri agyhoz. Az agyat felváltva, balról és jobbról tüzelve lehet megsemmisíteni. Tovább, jobbra haladva majd találunk egy kis robbanó szerkezetet, amit vegyünk fel. Az ekkor megjelenő fazontól vegyük el a kulcsot, amely az itt található ajtót nyitja. Menjünk tovább és jussunk el a két sugárig. Ezen szintén a teleportunkkal keljünk át. Itt, a fal mellett, ahol a gép szövegelni kezd, rakjuk le az atomtöltetünket, és eresszük le a kapcsolóval. Ezzel a folyamat beindult, s nekünk is csak 80 másodperc áll rendelkezésünkre, hogy eljussunk a pálya jobb szélén lévő hangárhoz, ahol már csak fel kell lifteznünk az űrhajóba. A remek kis end-sequenceben végül távolról láthatjuk munkánk gyümölcsét: amint a bolygó felrobban, s nekünk pedig sikerül elmenekülni. THE END

Ja, és még valami. Az elmaradhatatlan pályakódok: TOI, ZAPP, LYNX, SCSI, GARY, PONT.

V.Z.

AMIGA	
GRAFIKA 100	Összesen
ZENE 95	
JÁTSZATHATÓSÁG 98	99

## TÚLÉLŐK FÖLDJE

levélben játszható  
fantasy szerepjáték

A TF az első levélben játszható játék Magyarországon. Egyszerre maximum ezer kalandozó barangolhatja be a több mint 30.000 helyszínből álló félszigetet, szörnyek, egzotikus növények, félelmetes varázslatok, különös tárgyak százaival találkozhat. Küldetések, kincsekkel és csapdákkal teli labirintusok, jó és gonosz istenek által irányított vallásháborúk várják az elszánt kalandozókat. A játék egyszerűen és kényelmesen játszható, mindenki számára hozzáférhető. Minden fordulóban több oldalas, lézeryomtatóval készített, térképekkel illusztrált levelet kapsz legutóbbi kalandjaidról.

Kérj ingyenes szabálykönyvet és jelentkezési lapot! Címünk.

JÁTÉK LEVÉLBEN  
1680 BUDAPEST  
PF. 134.



**H**ogy a lényegre térjek a DoS az eddigi legkomplexebb kalandjáték, amivel eddig találkoztam. Az elején nem hiányzik a karaktergenerálás, de ez mélyen szakít az eddigi hagyományokkal: emberünk tulajdonságai és ismeretei nagyon is reálisak, való világunkban is természetesen, elképzelhetők! Ilyen például az arabok öltözködésében való jártasság, az egyiptomi istenek ismerete, a nekromancia űzése. Miután megterveztük egyéniségünket, elkezdhetjük a „játékot”, azaz inkább egy scenariót, amiben a



lész; Streetwise: „utcai bölcsesség” (szerencsejátékok, csalog, stb. ismerete).

5) Mystic: – Seal of Solomon: Salamon pecsétje; Corrupt Knowledge: rontás; Formula of Borellus: a kézzel, rámutatással rontás; Powder of Ghazi: Ghazi porával való rontás; Clairvoyance: ?

6) Sleuth: – Criminology: kriminológia; Toxicology: méregtan; Savoir Faire: felismerés, azonosítás (szivar, italok); Deduction: következtetés.

Ha megvagyunk a karaktergenerálással, s minden manát

# DAUGHTER of SERPENTS

sztori kibontakozása attól függ, milyen képzettségeink vannak, mihez értünk a leginkább. Ennek köszönhetően kétszer egyformán végigjátszani szinte soha nem lehet. A történet nem valami fantáziadús: a játék célja a „kígyó lányának” elpusztítása, a varázstekercs megsemmisítése, amire az archeológusok bukkantak ásatásaik során, s egyik gonosz isten visszaszerelte a múzeum igazgatójától. Szóval a sztori nem nagy, de ha azt vesszük, hogy hány úton juthatunk el a játék végéig, megértjük a program méretét. Hogy valakit a külsőről is mondjak: nagy- és kislebontású képek kavalkádja, óriási animáció (minden helyszínen más-más embereket, járműveket, s egyebeket látunk, szinte minden órában – és ezek mindig animáltak), klassz hatások. A zene kicsit unalmas, de illik a játék hangulatához. Fontos: a játék csak a c:\ daughter könyvtárból hajlandó indulni!

Lássuk a játék első részét, a karaktergenerálást. Ezt a menüt úgy érhetjük el, ha a run.com fület indítjuk. Három pont közül választhatunk: 1) Create Character: karakter generálás; 2) Select Character: már meglévő karakter betöltése; 3) Quit: kilépés

1) Ha ezt a menüpontot választjuk, először is kiválasztjuk nemünket, majd ki kell tölteni az adatlapunkat: mikor születtünk (hó; nap), hány évesek vagyunk (25-65), mi a képzettségünk, titulusunk (Mr, Dr, Professor, Lord; Miss, Mrs, Lady, Professor, Dr.), majd a vezeték- és keresztnévünket. Ezután választjuk ki személyiségünket (Reassess): azaz, hogy milyen típusúak vagyunk, mennyire vagyunk kalandozók, mennyire szeretjük a mágiát, hiszünk-e a túlvilági erőkből, stb. Elkezdem

**ilyen még nem volt...**

**Első ránézésre a DoS egy igen tetszetős kalandjáték, klassz környezetben (ha Egyiptom, már nem lehet rossz!), de ez csak az első benyomás. Ha jobban belemélyedünk, rájövünk, hogy egy teljesen új stílussal állunk szemben (ha egyáltalán annak lehet nevezni): vesz egy kicsit a kalandból, egy kicsit a szerepjátékokból, s összevegyíti...**

leirogatni és fordítgatni őket, de rengeteg a variáció, próbálja ki mindenki maga. Egyébként a program is tesz arra megjegyzést, mennyire illik hozzánk ez a tulajdonság, mennyire lesz nehéz dolgunk a kalandban. Miután eldöntöttük, válasszuk a concour pontot, s máris a generálás mammutrészével találjuk magunkat szemben. Hat fő tulajdonság létezik: az alattuk lévő csík hossza jelöli, mennyire vagyunk alkalmasak az illető tulajdonság elsajátítására. Érdemes azt a képességet választani főfoglalkozásnak, ami alatt a leghosszabb a manna csíkja. Lássuk mik is ezek: 1) Utazó; 2) Egyiptológus; 3) Okkultista; 4) Magánnyomozó; 5) Mágus; 6) Megfigyelő. Ha kiválasztottuk fő profilunkat, osszuk szét az újabb

adag manát úgy, ahogy nekünk tetszik. (a főprofilunk fogja meghatározni döntő mértékben a kaland alakulását). Nézzük sorban a tulajdonságokat:

1) Traveller: – Arabic Myths: arab mítoszok; Haggle: alkudozás; Local Customs: helyi viselet; Speak Arabic: arab beszéd.

2) Egyptologist: – Hieroglyphics: Hieroglifák; Archeology: Archeológia; The Ptolemys: Egyiptomi emlékek; Egyptian Myths: Egyiptomi mítoszok; Papyrology: papiruszok.

3) Occultist: – Alchemy: alkimia; Astrology: asztrológia; Demonology: démonológia; Necromancy: feketemágia.

4) Private Eye: – Police procedure: rendőrségi felderítés; Forensic Pathology: törvényszéki körtan; Observation: megfigye-

elosztottunk, választhatunk, hogy óhajtuk-e kimenteni, vagy felejtjük el ezt a karaktert (condition...: kimenteni). Ha kimentjük, egy nyolcbetűs névvel lássuk el, majd ismét a főmenüben találjuk magunkat.

2) A főmenüben a Select Character-el egy kimentett embert tölthetünk be, nevét egy fiókból kiválasztva. Ha választottunk, a főmenü pontjai megváltoznak: 1) Examine character skills: a karakter tulajdonságainak áttekintése;

2) A kaland indítása; 3) Return to main menu: vissza a főmenübe.

Ennyi elég is a generálásról, nézzük inkább mit is rejt magában a program: előre bejelentem, hogy a játék iszonyatos mennyiségű szöveget tartalmaz, erre mindenki készüljön fel, s igazán élvezni csak a jó angolok fogják – persze a nem éppen nyelvzszeniknek is megéri a fáradságot, legfeljebb fekszenek az egérgombon, s így végig tudnak vergődni rajta, hisz a duma nagy része az istenekről, szokásokról, filozófiákról szól. Az irányítás egy kicsit túl van bonyolítva: lássuk először a képernyőt. Mindig egy teljes képernyős képet látunk, rajta ankh alakú kurzorunk, amit ha kijárat felé mozgatunk lábbá alakul, így tudunk járkálni. Ha élő személyre mozgatjuk, egy kis kérdőjellel változik, így beszélgetni tudunk. Ha valami tárgy van a kezünkben, azt a képernyő bal alsó sarkába mozgatva meg tudjuk vizsgálni (ha levél, el tudjuk olvasni, ha a lap széléhez mozgunk, lapozni tudunk), illetve ha használni is kell valamire, akkor a kurzort rámozgatva egy kulcsot láthatunk, így aktiválhatjuk a tárgyunkat. A jobb alsó sarkban a kurzorunk egy papírlappá változik ezt választva inventorynk-



ba léphetünk be, a jobb gombbal letehetünk-felvehetünk tárgyakat, a kurzort a képernyő tetejére mozgatva pedig kiléphetünk. Itt található a térképünk is, ami mindig velünk van; a kézikönyvünk, amiben hihetetlen mennyiségű szöveg van az egyiptomi dolgokról, aki elől vassa garantálom, hogy betéve fogja ismerni az egyiptomi mitológiát, isteneket, szokásokat, stb. A többieknek innen csak az Essetial... menő érdekes, ugyanis itt lehet menteni/tölteni, változtatni, hogy milyen gyorsan teljen az idő, illetve kilépni. Harmadik állandó cuccunk a naplónk, amibe folyamatosan jegyezzük le, mi történt velünk (mármint a gép jegyzi!). Az irányításról nagyjából ez a lényeg, mindenesetre elég nehéz bele szokni.

S végezetül itt egy példajáték a sok-sok szcenárió közül, amit egy okkultistával követtem el, aki Lord volt, 28 éves, személyisége erősen kalandvágyó (You have strong sense of adventure...unworldy), a nekromanciához maximálisan értett, a démonológiában a csik a narancssárga mező felénél volt, az alkímiában pedig már sárga is volt a manna csíkja. Miután Alexandriába érkeztünk, a Hotel Savoy-ban a recepcióstól egy levelet kapunk, amit Elyts írt nekünk. Kérdezzük meg Emilt (a recepciós), hol találjuk meg Elyts-t, mire bejelöli a térképünkön. Keressük fel, mire egy találgatás két hónap estére, nálunk a Savoy bárjában. Menjünk a hotelbe, irány a szobánk, click az ágyunkon, s máris itt a második nap. Irány a bár, s kattintsunk a falórára, mire a program megkérdi, óhajtunk-e várni 6-ig (a szöveg kérdése pirossal van szedve, az ankh hurkával kell a piros szövegre clickelni, ez jelenti azt, hogy rendben, jóváhagyunk egy ötletet. Ez máskor is így lesz a játék folyamán például Yes-No kérdésekben így tudunk dönteni, vagy egyes beszédtemákat jobban kimeríteni). Hatkor megjelenik Elyts, s van valami csomag nála. Óvatlanul megmutatja nekünk a benne lévő szobrot, amit épp meglát Cameron felügyelő, s elkobozza, minket pedig beinvít a múzeumba a szobrocscsa társaságában. Itt most szót fog ejteni majdnem minden egyiptomi istenről, mágiáról; majd a felügyelőt elhívják, s mi kettesben maradunk a múzeum igazgatójával... S megtörténik a csoda: a lámpa elkezd villózni, majd valami fényesség jön be a múzeum egyik terméből. Odamegyünk az igazgatóval; Thot, az egyiptomi gonosz isten... az igazgatót szobrostul, scrollostul



FOTÓ: PC



elviszi, mi pedig három hónap amnéza után egy ásatásnál kerülünk ismét elő... Nézzünk el a Savoyba, beszéljünk Emillel, aki majd leesik a lábáról csodálkozásában, s hívja is értünk a rendőrfőnököt. Miután eltűnt a rendőr nézzünk el a Cafe-ba, ahol a tulaj azt mondja, Elyts nincs ott. Térjünk vissza a Savoyba, ahol egy levél fogad az illető hölgytől: 9-kor szeretne velünk találkozni. Üljünk be a bárba, s várakozzunk addig az időpontig. (9-kor a Cafe-ban az árus elvezet egy titkos ajtó mögötti szobába, ahol Elyts vár ránk. Egy ásatásról beszél, ahonnan érdekes helyre vezet az út: másnap ide megyünk (irány a hálószooba). Másnap keressük fel a hölgyet, majd az ásatásnál a „come in”-re clickeljünk a szövegben, s a kriptában egységünk el a porokat olyan sorrendben, ahogy Elyts mondja. A megjelenő szellemről igencsak inunkba száll a bátorság, Elyts el is rohan. Következő színhely egy raktár, ahol egy hullát találunk, valószínűleg egy kultikus gyilkosság áldozatát. Olvassunk bele az asztalon található dossziéba, majd nyissuk ki az

ajtót, s menjünk le a pincébe. Ott vizsgáljunk meg mindent (szem ikon), majd vegyük fel a földről a kötelet, emeljük fel a kőlapot, kössük a kötelet az oszlopra, s ereszkedjünk le. Lent egy egyiptomi katakombába jutunk. A harmadik helyiségben Abdul, a kísérőnk előremegy, s mi csak a hulláját találjuk. Ha a nő ránk kiált, hogy hagyjuk el a helyiséget, fogadjunk szót, s bújunk vissza a kis beugróba. A beugróban egyébként a két korsó alatt megtaláljuk egy korsóban Ghazi porát (adjuk oda a nőnek, azonosítja, majd visszadja), és egy kis idézőpipát, amivel Ghazit tudjuk megidézni. Click a képernyő bal alsó sarkába, s itt töltjük meg a pipát porral. Menjünk el oda, ahol Abdul hullája hever, s miután beszélgettünk a nővel, adjuk oda neki a pipát, s megidézzük így Ghazit. Beszéljünk Elytshez, majd miután elkeveredtünk egy új helyszínre, ahonnan az oltárt is látjuk, emeljük fel a ruhákat, vegyük ki alóla a szemet és a könyvet, s az utóbbit adjuk át a hölgynek. Miután visszakeveredtünk oda, ahol Abdul hullája hever, s az ajtó felett egy naple-

mez van, rakjuk le a szemet a földre, clickeljünk rá, mire visszaemlékezünk, mit is írtak róla az előző könyvből. Vegyük fel ismét a szemet, s clickeljünk vele a solar-diskre... A beszélgetésben click a piros szövegen, majd amikor előjön Ghazi, beszéljünk a nővel, majd click ismét a piros szövegre. Miután Ghazi eltűnt, s megígérte, segít elpusztítani a kígyó lányát, nyomoljunk előre, egészen az oltárig, ahol kinyílt a szellemajtó. Menjünk be rajta, s Alexandria egy ismeretlen részében találjuk magunkat. Menjünk be, egyenesen a kígyó lánya elé, s válasszuk az alsó döntést, azaz, hogy megsemmisítettük a scrollját, hisz abban rejlik az ereje. Miután kimentünk, Elyts kérésére fújunk meg a pipát, mire Ghazi előtűnik, s teljesíti kívánságunkat. Miután a scroll elégett, a padló meglelevenedik. Rohanás kifelé, s a szellemkapu másik felén zárjuk el magunkat az idegen világtól az arany-szobor segítségével.

Gyanítom, elég zavarosnak tűnhet így a játékmenet. Be kell vallanom, hogy az irányítás nekem sem megy valami jól, de mindenképpen megéri legalább egyszer végigvinni az animációk miatt... Kétségtelenül „van benne valami”, s ki tudja, talán lesznek akik meg is találják...

.G.

PC		Összesen	
GRAFIKA	96	ZENE	80
JÁTSZHATÓSÁG	80		86



**E**lőször kis falunkban Yolk Folk-ban kell rendet teremtenünk (a házakba is bemehetünk), utána el kell hajóznunk távoli szigetekre, és a víz alatti barlangokból elő kell hoznunk Zeffar kincseit. Ha pedig már ezzel is végeztünk, helyükre kell tennünk ezeket a kincseket, hogy megszabadítsuk Yolk Folk-ot a gonosz átoktól.

## 1. szint

Keressük meg a súlyt (1), és helyezzük a lift nyomógombjára. Ugyanezt a műveletet végezzük el a másik liftnél is (12). A felhőre ugorva vegyük magunkhoz az aranypénzt (2), amit az alatta lévő kútba rögtön bele is hajlíthatunk. Adjuk Denzilnek a csavarhúzó (13), aki kicseréli egy csavarkulcsra (7). Az ostort (5) akasszuk a felső ágra, és másszunk át rajta. Az előbb szerzett szerszámmal javítsuk meg a generátort. A Dylannál kapott újságpapírral (16) szaladjunk gyorsan Grand Dizzy-hez. Sajnos itt van egy kis baj. Az öreg nem tud olvasni szemüveg nélkül. A szükséges tárgyat ismét Denziltől tudjuk beszerezni (18). Ha nálunk van az összes cseresznye, irány Dora konyhája, ahol jutalmunk egy sütemény (9).

A fák alatt üldögélő ismerős elefántot, CJ-t kínáljuk meg vele. Már nálunk is van az esernyője (10), amivel átsétálhatunk a vízesés alatt. Az itt talált gyémántot is szórjuk be a kútba, majd beszélgetünk el Grand Dizzyvel. Az ő útmutatása alapján indulunk el a kincs nyomában.

## 2. szint (kód: 1969)

A haleledelt (3) tegyük le a víznél a két korlát közé, mire a hal elindul és így át-

Alig pár hónapot kellett csak várnunk a Spellbound Dizzy után, és máris itt a következő rész. Az eddigiekkel ellentétben ez már némi újítást is tartalmaz. Négy egymáshoz kapcsolódó szintből áll, melyeken különböző kisebb feladatokat kell megoldanunk.

## ZEFFAR KINCSEI

juthatunk a hajóra. A deszkát (14), a ragasztószalagot (7) és a fűrészt (11) használjuk a hajó alsó részében, a vízszivárgásnál. Ha ezt megjavítottuk akkor foltozzuk be a vitorlát is. Ehhez egy ollóra (12) (vitorla levágásához), egy foltra (13), tűre és cérnára (16) van szükség. A kapitány melletti rúdra tegyük fel az enyvet (2) és a kék micsoda (9) (?) segítségével a kormánykereket (10). Dozytól kérjük el a zászlót (17), amit helyezzünk fel az árbóc tetejére. Jutalmul Black Heart kapitánytól átvethetjük a jelvényt (18), amivel Freddy-t örvendeztet-hetjük meg. A tőle kapott teleszkópot (19) és a térképet (20) zsebre vágva másszunk vissza a hajóra. A térkép ter-

mészetesen a kapitánynak tesz jó szolgálatot, hagyjuk is nála. Mi pedig a teleszkóppal nézzünk körbe az árbócosárból, merre is található a régóta keresett szigetet.

## 3. szint (kód: 2000)

Másszunk fel a fára a békalábakért (3), majd a lámpa (1) és az oxigénpalack (5) társaságában hagyjuk el a szárazföldet. A víz alatti barlangban bontsuk ki a falat az emberke mellett a csákány (7) használatával, és csodáljuk meg a kincseket (10) (11) (12). Kerítsük elő az olajoskannát (8) és induljunk el a fenti cső felé. Ezt a csá-kánnyal lyukaszuk ki, majd töltjük tele a kannát. Álljunk rá vele a lift felső nyomó-



gombjára. Most már beindíthatjuk a szerkezetet. Lent ültessük az embert a liftbe, adjuk a kezébe a kincseket, és indítsuk el felfelé. Vigyük fel a tűt (13), és kérjük el a most már fent várakozó illetőtől a ragasztókészletet (14). A víz mellett heverő lyukas gumicsónaknál vehetjük hasznát. Ha megragasztottuk, fújjuk is fel az oxigénpalackkal. Hordjuk tele kincsekkel, ülünk bele és már csak egy dolog van hátra. Szúrjuk bele a tűt...

## 4. szint (kód:2010)

A kőfálnál őrködő emberkének vigyük el a kristályt (5). A nagy falnál tegyük le sorban értékeinket (1), (2), (3), és így átjutunk a túlsó oldalra. A sót (7) szórjuk a jégbe zárt koronára (9). A jégtömböt (11) dobjuk a vízbe, hogy felemelkedjen a vízszint, ugyanis csak így érhetjük el a kelyhet (6). Ha minden kincset újra összeszedtünk induljunk el az öregemberhez. Ő őrizi a szent helyet, ahova sorba le kell tennünk értékes tárgyainkat. Ha eltaláljuk a helyes sorrendet, megmentjük Yolk Folk-ot az átoktól, ráadásul nevünk örökké fennmarad, s minden 'tojás' hősként fog emlékezni ránk...

FOTÓ: C-64



P.P.

# CRYSTAL KINGDOM DIZZY



## 1. szint

1. HEAVY WEIGHT-súly
2. GOLD COIN-aranypénz
3. DAISY
4. kapcsoló
5. WHIP-ostor
6. GRAND DIZZY háza
7. DENZIL háza, SPANNER-csavarkulcs
8. kapcsoló
9. DORA konyhája, FAIRY CAKE-sütemény
10. CJ ELEFÁNT, UMBRELLA-esernyő
11. generátor, ház
12. HEAVY WEIGHT-súly
13. SCREWDRIVER-csavarhúzó
14. élet
15. faág (ostort rátekerni)
16. DYLAN háza, NEWSPAPER-újság
17. DIAMOND-gyémánt
18. PAIR OF GLASSES-szemüveg

## 2. szint

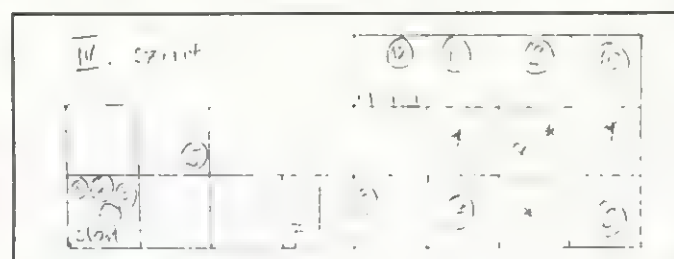
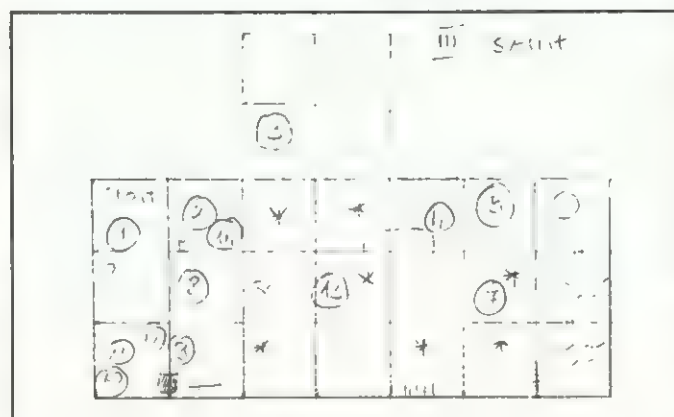
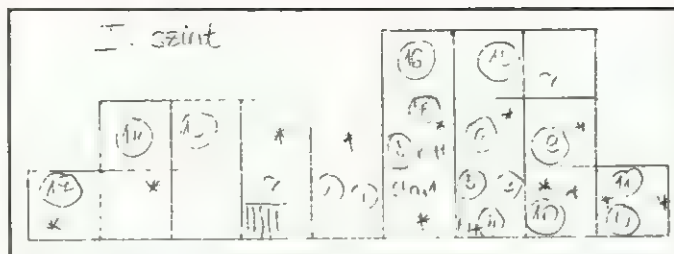
1. DOZY
2. SUPER GLUE-enyv
3. FISCH FOOD haleledel
4. FREDDY
5. hal
6. kapitány
7. STICKY TAPE-ragasztószalag
8. vitorla
9. BLU TAK?
10. STEERING WHEEL-kormánykerék
11. SAW-fűrész
12. SCISSORS-olló
13. PATCH-folt
14. PLANK OF WOOD-deszka
15. szivárgás
16. NEEDLE AND THREAD-tű és cérna
17. SHIP FLAG-zászló
18. BLUE PETER BADGE-jelvény
19. TELESCOPE-teleszkóp
20. MAP-térkép

## 3. szint

1. TORCH-lámpa
2. nyomógomb
3. FLIPPERS-békalábak
4. olajcső
5. OXYGEN TANK-oxigénpalack
6. gumicsónak
7. PICK AXE-csákány
8. OIL CAN-olajoskanna
9. ember, nyomógomb
10. WOODEN CHALICE-kehely
11. CROWN OF ZEFFAR-korona
12. SWORD OF JUSTICE-kard
13. PIN-tű
14. PUNCTURE KIT-gumiragasztó készlet

## 4. szint

1. WOODEN CHALICE
2. CROWN OF ZEFFAR
3. SWORD OF JUSTICE
4. emberke, kőfal
5. CRYSTAL-kristály
6. WOODEN CHALICE
7. SALT-só
8. PARACHUTE-ejtőernyő
9. CROWN OF ZEFFAR
10. SWORD OF JUSTICE
11. ICE BLOCK-jégtömb
12. öregember, szent hely



**Egy hely, ahol játszhatsz  
és kölcsönözhetsz!**

- ☞ Super Nintendo
- ☞ Nintendo
- ☞ Game Boy
- ☞ Sega Megadrive
- ☞ Game Gear

**576KByte**  
**SHOP**

# TOP LISTA

1993 Február

## AMIGA

1. FLASHBACK
2. STREET FIGHTER II
3. AW88 HARRIER
4. HISTORY LINE
5. DARK SEED
6. WAXWORKS
7. NICK FALDO'S GOLF
8. JOE AND MAC CAVE MAN NINJA
9. DRAGONS LAIR III
10. A-TRAIN

## C-64

1. UGHI
2. WWF II
3. INDIANA JONES IV
4. FIRST SAMURAI
5. STREET FIGHTER II
6. COOL WORLD
7. LETHAL WEAPON
8. DALEK ATTACK
9. I PLAY 3D TENNIS
10. CRYSTAL KINGDOM DIZZY

## PC

1. F-15 III
2. HARRIER JUMP JET
3. TASK FORCE
4. COMANCHE
5. DUNE II
6. LASER SQUAD
7. ALONE IN THE DARK
8. BATMAN RETURNS
9. DAUGHTER OF SERPENTS
10. CAR AND DRIVER

## GAMEBOY

1. TINY TOONS
2. SUPER MARIO LAND 2
3. PRINCE OF PERSIA
4. DR. FRANKEN
5. NEMESIS II

## SNES

1. STREET FIGHTER II
2. DESERT STRIKE
3. NHL HOCKEY '93
4. WINGS II
5. FINAL FIGHT

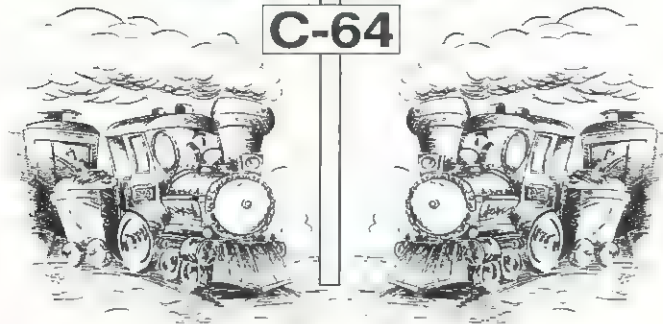
## SEGA MEGADRIVE

1. NHL HOCKEY '93
2. SONIC II
3. ROAD RASH II
4. GREEN DOG
5. LOTUS ESPRIT



## ÉRKEZÉSI OLDAL

C-64



Az év végi, év eleji hajrá jót tett a nagy cégeknek, mivel kicsit meg rázták magukat és elég szép mennyiségű játékot dobtak piacra C64-re is. A legjobbakat külön is célba vettük – a Street Fighter II-ről és az Indiana Jones IV-ről külön cikkben olvashattok –, de még így is maradt egy sport, egy logikai és egy érkezési oldalra való.

Elsőnek egy bombahír. Boltokba került a **Vivid Image** régóta várt eposza, a **First Samurai**. Több hónapot kellett rá várni, de elnézve a játékot, nem volt hiábavaló a várakozás. A 3 bazi-nagy labirintusból álló mászkálós game szemetgyönyörködtető grafikával, finoman kidolgozott animációval és hosszú játékmenettel várja a rajongókat. Minden egyes szinten közel harminc rejtett

ládacskát kell megkeresni, amelyek energianövelő tablettákat, fegyvereket és puzzle-darabkákat rejtnek. Az ellenfelek is szorgalmasan felbukkannak a képernyőn, szinte alig lehet megmozdulni, hogy egy rusnya dög ránk ne akaszkodna. Bevallom, az én hátamon is szotyogott a verejték, miközben nyomultam előre. Ennek eredménye a 3 level-code: PMLZXQ, MJRTIZ, NSVGZB.

Nem kevésbé híres anyag jött ki az év elején az **Ocean** gondozásában, akik a híres filmek „megprogramosítói”. Mostani játékuk apropója a magyar mozikban is kasszasikert aratott **Lethal Weapon** sorozat harmadik epizódja volt, de maga a játék a film mindhárom részéből táplálkozik. Tipikus Ocean-

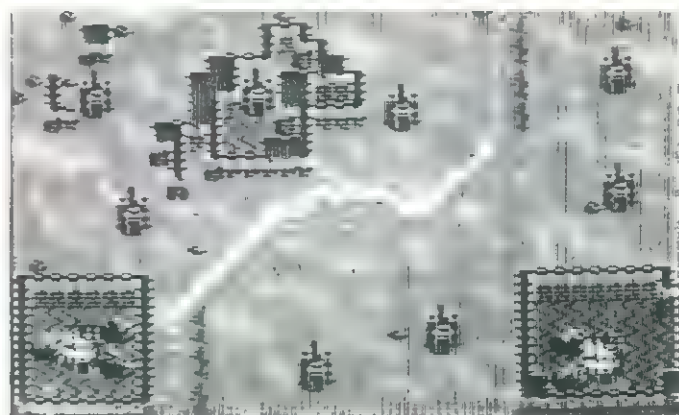
féle platform játék, rengeteg mászkálással, gyűjtögetéssel és lövöldözéssel. Banditák, szakállas terroristák és hatlövétű békaemberek rontják a levegőt mindenhol, viszont kulcsok, pisztolytárak és villogó energiaszívek megédesítik életünk. A cél, hogy az ajtókkal, átjárókkal teletűzdelt folyosókon futkározva megeljük az EXIT feliratú kijáratot. Ezt persze nemcsak keserves munka megtalálni, hanem fokozott tüzerő is védi. Ocean-éknál gondoskodtak tehát róla,

hogy ne dobjuk sutba néhány perc után a játékot. Hosszú, néha unalmassá fajuló játékmenetet komponáltak az anyaghoz, ezt viszont ide il-  
lő jópofa grafikával és dilis hangokkal egészítették ki.

Elég jól sikerült konverzió született az **Admiral Software** jóvoltából, **Dalek Attack** címmel, ami a szintén mostanában megjelent Amiga változat átirata. A világ nagyvárosaiban bolyongva kell a földet megszállva tartó idegen lények fogságából kiszabadítani néhány fontos



DALEK ATTACK

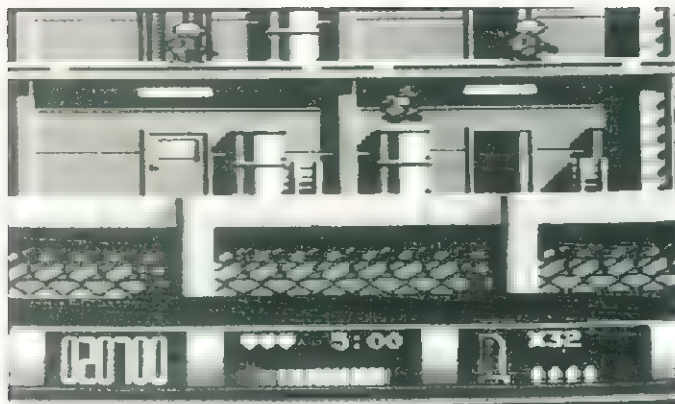


RAMPART

FIRST SAMURAI





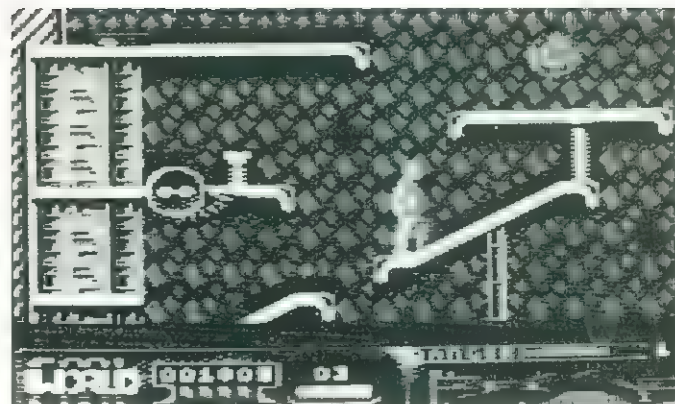


LETHAL WEAPON

személyiséget. Persze ezt a támadók nem nézik ölbetett kézzel, úgyhogy kíméletlenül likvidálni kell őket. Az utcákról ajtókon keresztül léphetünk be az épületbe, ahol szobarendszerekben kell keresgelnünk a túlélők után. Egyes szobákban a plafonról extra fegyverek és bónuszok lógnak, amit előszere-tettel gyűjtögetssünk. Két játékos is játszhatja, figuráik között a space billentyűvel válthatunk. Rengeteget kell ugrálnunk és lövöldöznünk, úgyhogy a félórás kikapcsolódás garantált.

A lelkes 576-rajongók már

olvashattak egy rövid bemutatót a Rampart-ról egy korábbi számban. Akkor még csak PC-re volt meg, de jeleztük, hogy várható a 8 bites gépre is. Most itt van végre, és tényleg állati jó lett az átirat is, mint azt a mellékelt fotó is illusztrálja. Aki nem olvasta volna a fent említett cikket (ejnye-bejnye), annak egy nyúlfarknyi infó: a nehezen meghatározható stílusban íródott játékban az a cél, hogy bástyákkal körülvett várunk ágyúival az ellenfél várfalait szétromboljuk. Erre persze ő is ellencsapással válaszol. A



COOL WORLD

csata végén a foghíjas várfalainkat adott idő alatt tetris-elemekből újra kell építenünk, és ha időnk engedi, akár új várat is körbekeríthetünk. Ha nem sikerül, még egy próbálkozást enged a gép, de ismételt sikertelenség esetén elvesztjük a játékot. A felsőbb szinteken ellenfélként hajókkal is meg kell küzdenünk. Ha ketten játszunk, örült jól lehet szórakozni a másik bénaságán. A számítógép-ellenfél viszont öreg harcos, piszkosul jól küzd. Mindent egybevetve: a Rampart megérdemli a „92 legeredetibb játéka” titulust.

Aki még nem hallott volna

róla: megjelent a Kim Basingerről mintázott rajzfilmfigura főszereplésével forgatott film, a Cool World C64-es számítógépes változata is. A játék tényleg nagyon szép, de annyira értelmetlen, hogy csak belebolondulni lehet. A körülöttünk futkosó apró figurákra rálóve azok tintapacává válnak. Ezeket a gömböcskéket kell a töltőtollunkba befogni és... Innentől totál homály a játék. Aki szereti a rejtélyeket, az bele fog esni. Én inkább maradok az egyértelmű anyagoknál.

Zolee

## AV8B HARRIER ASSAULT

A British Aerospace Harrier volt a világ első hadrendbe állított függőleges vagy rövid fel- és leszálló távolságú (V/STOL) repülőgép a világon. A Harriert kifejezetten a földi csapatok támogatására tervezték.

Az elvi elgondolás a brit Hawker cégnél született meg 1957-ben. A Bristol Siddeley pedig a hozzávaló hajtóművet fejlesztette ki. Az elgondolás az volt, hogy a sűrített levegőt, majd a magas hőmérsékletű gázt négy forgatható fúvócsővön keresztül vezessék ki. A négy fúvócső pedig a függőleges és a hátsó vízszintes között legyen bármilyen szögre állítható.

Az első prototípus 1960 őszén emelkedett a levegőbe. Az elnevezése Harrier GR. Mk1 lett. Egy évre rá került sor a vízszintesből függőleges, illetve a függőlegesből vízszintes repülési üzemmódra való áttérés kipróbálására. Ez teszi a Harriert különleges konstrukciójá. A pilóta függőleges felszálláskor fokozatosan elfordítja a négy fúvócsövet alsó helyzetbe, és növeli a teljesítményt. Amikor a repülőgépe elemelkedik a kifutópályáról, a pilóta lassan hát-

Hó emberek, ez aztán a játék! Egy vérbeli stratégiai torta, tetején a szimulációhabbal. Nézzük először a habot, úgyis az van felül.

só helyzetbe állítja a fúvócsöveket, és a repülőgép előre kezd mozogni.

Amikor a vízszintes sebesség elegendő, a pilóta teljesen hátsó helyzetbe állítja a fúvócsöveket, és ezzel befejeződik az áttérés a vízszintes repülésre. Leszállásnál a folyamat fordított. A fúvócsövek a függőlegestől kismértékben előre is forgathatók, ekkor a tolóerő-vektor valamelyest előre mutat. A gép ekkor a szárnyvégi hajtóművekkel egyensúlyozva, hátrafele repül. Ezt a lehetőséget lehet kihasználni rakétaindításra fix helyzetből, valamint helikopterek lelövésére.

A típusból többek között az USA légierője is vásárolt, és AV8A jelzéssel repül. 1975-ben a McDonnell Douglas szerződést kötött a British Aerospace-szel egy nagyobb teljesítményű Harrier kifejlesztésére. A megnövelt új szárny csaknem megkétszerezte a gép

hatótávolságát és hasznos terhelését. A szárnyra új, nagyobb felületű lékszárnyat szereltek, megerősítették a futóművet, újratervezték a hajtómű szívótorkokat, nagyobb teljesítményű Rolls-Royce turboventilátoros hajtóműveket alkalmaztak.

Az új gép az AV8B Harrier II jelölést kapta.

### Fontosabb billentyűk:

1-0 – tolóerő  
SHIFT 1-0 – fúvócsövek állítása  
sa  
E – hajtómű  
W – fék  
B – kerékfék  
G – futómű  
C – dipól fólia  
F – termik gömb  
V – külső nézet  
X – időgyorsítás  
[] – a két monitor üzemmódjainak állítása

N – a Hydra nem irányított rakéták 1-2-4-8 darabos sorozata  
<> – oldalkormányok  
ESC – menübe lépés  
Alt-X – küldetésből kilépés az irányítóközpontba

Ha már itt vagyunk, nézzük meg a program többi részét is.

### Parancsnoki állás:

EXIT – kilépés a közlekedő folyosóra

digitális óra – pause  
bal monitor – légi egység státuszok

(hány gépünk aktív /harrier+helikopter/  
hány ellenséges Hercules  
hány gépünk van tartalékban)  
középső monitor – TAWADS (tactical amphibious warfare data system)

partraszálló hadműveleti taktikai adathálózat, ahol is a hadműveletünket meg tudjuk tervezni.

jobb monitor – a harcok során kapott üzenetek. Legyünk óvatossak, mert csak egyszer lehet elolvasni.

fekete telefon – itt lehet a különböző lemezműveleteket végrehajtani



fehér telefon – ez szintén a közlekedő folyosóra visz.  
piros telefon – Cicciorina

## Saját tervezésű hadjárat

Haditerv választás  
(kardok keresztségben)

Tervek közötti választás (fel-le nyíllakon)

4 sorban leírhatjuk, hogy mit akarunk (teleírt lapocskák)

Az ablakban klikkelve megjelenik a haditerv

Az elkészített haditervet reálizálhatjuk (GO)

A menüből kilépünk, anélkül, hogy aktivizálnánk (EXIT)

Klikkelés a menüben, és az alábbi almenüt kapjuk:

Review/change battle plan – áttekinteni egy más meglévő tervet, illetve változtatni azon

Add new battle plan – új haditervet készíteni.

Remove battle plan – egy meglévő tervet letörölni.

Indítsunk egy új haditervvel (add new battle plan).

Először is gondoljuk végig, hogy mit is akarunk. Próbáljuk meg (ha nehéz is) a logikus gondolkodás módszerét követni. Adva van ugyebár egy ellenséges sziget, valamint a flottánk, amivel ezt el akarjuk foglalni. A hajóinkon van egy pár helikopter, 16 Harrier, és 120 szárazföldi egység. Namármost, ha így szűzen rákikélikünk valamelyik településre és a térkép jobb felső sarkában lévő ikont is bekapcsoljuk, akkor az alábbi üzeneteket kaphatjuk meg:

no detailed reconnaissance of area – a területéről nincs részletes felderítés

major point defences likely – jelentős védelmi erő valószínű

minor point defences likely – csekély védelmi erő valószínű

limited point defences likely – közepes védelmi erő valószínű

full scale point defences likely – teljes védelmi erő valószínű

no enemy air activity expected – ellenséges légi tevékenység nincs észlelve

unoccupied – szabad, meg nem szállt terület

secured by enemy – ellenség által megszállva tartott terület

...fighters patrolling area – ... vadászok járőröznek a területen.

Ez így nem mond túl sokat, és egy magára valamit is adó parancsnok nem enged meg azt a luxust, hogy katonáit az ismeretlenbe küldje, ha nem muszáj.

Ezért szeretem az a legjobb, ha barátságos bombázással egybekötött felderítési délutánt tartanánk repülőgépeinkkel. Így aztán amikor már valamink elrepült a terület felett, automatikusan fel is derül azt, és ekkor már pontosabb információkhoz juthatunk:

supplies depot – hadianyag-raktár

military camp – katonai tábor

same site – sam rakéta telepítés

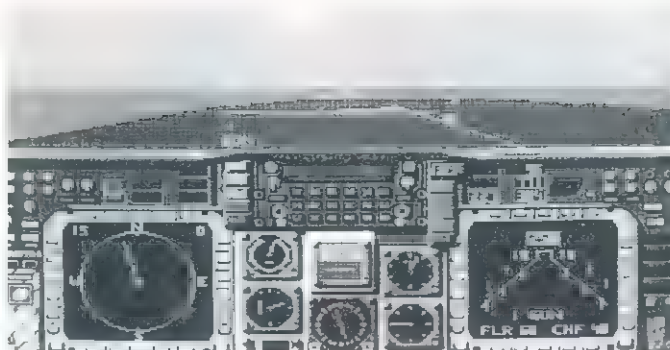
targets – célpontok

helicopter base – helikopter bázis

fuel dump – üzemanyagtelep

airport – repülőtér

enemy mobile units – ellenséges mobil egységek



FOTÓ: AMIGA

Szintén a jobb felső ikonnál, ha a hozzátartozó ablakra klikkelünk, megtekinthetjük a csata alakulását szigorúan a számok keretében, vagy pedig a már partra szállt szárazföldi egységeinknek adhatunk új célpontokat.

## Airbourne – légi egységek

combat sorties flown – harci bevetések száma  
average target hit rate – találatok aránya %-ban  
harriers lost – Harrier veszteségek

## Ground units – egységek

units committed – bevetett egységek száma  
units lost in combat – támadás során megsemmisült honi alakulatok  
enemy units destroyed – megsemmisült ellenséges egységek

## Occupation – elfoglalás

fixed bases destroyed – megsemmisített telepített célpontok száma  
task force occupation – egységeink által elfoglalt települések száma

Ezek után minden stratégia és stratégia (többesszám: strategy) maga döntse el, hogy milyen taktikát kíván alkalmazni. Lehet pl. egy hídfőt kiélelni, és onnan terjeszkedni sugárirányban. Aztán lehet az erőket szép egyenletesen elosztani a tengerparton, és mintegy átfogó támadást indítani. Javasolom azonban, hogy mielőtt partraszállunk, a védőket kicsit puhítsuk meg a levegőből. Azonkívül persze az sem árt, ha a légi főlény is a mi kezünkben van. Tehát ajánlatos először az ellenséges légieszközöket, repülőtereket és légvédelmi radar-, valamint rakétaállásokat leápolni.

Ez volt eddig az elméleti része a dolgoknak. A megvalósítása pedig valahogy ilyenképpen néz ki:

A Battle Plan Control menüben klikkelünk egyet, az alábbi almenüt kapjuk, ami a felszíni flottánk mozgására irányul:

Review/change operations – átnézni/módosítani a hadműveletet

Add new waypoint – a flottának új útvonalpontot megadni

Remove waypoint – az aktuális útvonalpontot letörölni

Change departure time – az út-

vonalpont elhagyásának ideje (pl. várakozik a flotta)

Minden útvonalponton tudunk feladatokat végrehajtani csapatainkkal.

Erre szolgál a Review/change operations menüpont. A program rákérdez, hogy milyen egységgel kívánunk csatlába szállni.

1. Szárazföldi csapatok

2. Helikopter

3. Harrier

Az alábbi dolgokat kell megadnunk:

1. – az adott földi egységet milyen mértékben vessük be,  
– melyik hajóról szálljanak partra,

– mi az útvonaltervük, (csak településekre klikkelhetünk, más-  
különb hibaüzenetet kapunk)

– és végül az adott ponton mi a feladatunk

navigation waypoint – navigációs pont

engage & occupy – leküzdeni a területet, és beásni magukat

engage & continue – leküzdeni a területet, és folytatni az előrenyomulást

remove instructions – utasítás visszavonása.

2. – mi az útvonalterv

– mi a feladata az adott útvonalon

navigation waypoint – navigációs pont

drop troops – deszantegységek ledobása

attack – földi célpontok támadása

remove instructions – utasítás visszavonása.

3. – mi az útvonalterv,

– mi a feladata az adott útvonalon

navigation waypoint – navigációs pont

primary target – elsődleges célpont

secondary target – másodlagos célpont

remove waypoint – útvonalpont törölése.

A hadjárat sikeres végrehajtásához minden szükséges információt és segítséget megkaphatunk a térképen az alábbiak segítségével:

Először is nézzük, mi található a térkép környékén. A legelső egy teleírt papírt stílizáló ikon, amely TAWADS konfigurációs menü. Ő az alábbiakat tudja:

Time control – idő beállítások

stop time – megállítja az időt

normal time –

fast – kissé felgyorsítja az időt

step 1 minute – 1 perccel elő-

rébb ugrik

step next mission – a következő küldetésre ugrik az idő.

Display options – megjelenítési lehetőségek.

cultural features – a települések helyét rajzolja ki

military units – ugyanez a katonai egységekre vonatkozóan

SAM zone – a SAM helyét és hatótávolságát jelöli be

a többi nem különösebben fontos.

Preferences – beállítások

pointer preferences – az egér dupla klikkelésének idejét állíthatjuk.

Aztán van egy kulcs ikon, ami tulajdonképpen a térkép jelmagyarázata. Ezenkívül a bal alsó sarokban van két ikon, az egyik a térképen való mozgást segíti, a másikkal pedig nagyítani, illetve kicsinyíteni lehet a képet. Ezek azonban megoldhatók az egérrel is. A rácsáló jobb oldali gombját nyomva tartva tudjuk a térképet mozgatni. Ha egyszer megnyomjuk a jobb oldali gombot, akkor nagyítani fog, ha duplán klikkelünk, akkor kicsinyíteni. Egészen 10 méteres felbontásig tudunk nagyítani. A bal felső sorban van egy éppen bombázó repülő ikon, amellyel a Harriereknek tudjuk közvetlenül megadni a feladataikat. Már csak az EXIT ikon maradt a jobb alsó sorban, aminek jelentése közzismert.

Ekkor ismét a parancsnoki állásba kerülünk. Innen tudunk a fent említett két módon a közlekedő folyosóra jutni, ahol ismét óriási távlatok nyílnak előttünk. Itt van példának okáért az elevátor, más szóval a LIFT. Neki négy szintje van:

1. Légitámasztó torony. F1-től F4-ig vannak a nézetek. Sok használt ugyan nem láttam, de legalább jól néz ki.

2. Visszajutunk a folyosóra.

3. Ez a teherraktár.

4. Itten pediglen a szárazföldi csapatok járművei vannak.

A közlekedő folyosóról nyílik egy PILOT felirátú szoba. Ez szerintem nem más mint az eligazítóterem. Ha a baloldali monitorra klikkelünk, akkor a gép szépen kilírja az esedékes repülési feladatokat a táblára. Ezek közül választhatunk, hogy melyiket akarjuk repülni. Van még egy ACC-

LIMATISATION nevű szoba, ami szimulátor a szimulátorban. Többféle típusú küldetést repülhetünk valós veszteség nélkül. Találunk még egy HANGER felirátú is. Baromi nehéz rájönni, hogy ez a hangárokhoz vezet. Innen tudjuk felfegyverezni a gépünket, amivel repülni akarunk. A COMMAND felirátú és a fehér telefonnál jutunk vissza a parancsnoki szobába. És végül van egy szöveg a falon, miszerint „to flight deck”. Azaz felszállás.

Hát úgy tűnik, ezzel végeztem. Több okosság nem jut az eszembe, de hát ez nem véletlen ismerve saját szellemi kapacitásomat. Sok szerencsét, elvtársak.

Drebl

PC / AMIGA	
GRAFIKA 70	Összesen
ZENE 65	76
JÁTSZHATÓSÁG 80	



# Észbontó

Ismét jelentkezik a legendás C64-es rovat, az Észbontó. Az apropóját az adta, hogy szép számmal érkeztek szerkesztőségünkbe levelek, amelyek a rovat visszaállítását kérték, és programok, melyek a rovat visszaállítását lehetővé tették. Amíg a második feltétel teljesül, mindig lesz Észbontó, erre szavatolom. Most pedig lássuk a medvét!

A legelőször terítékre kerülő játékról nem sikerült fotót készítenünk, mert annyira fürge az anyag, hogy nem hagyta magát lencsevégre kapni. A neve **Snake or Die**. Ósrégi az ötlet, amiből a program táplálkozik, de mégis egyedülálló a maga nemében. Egy apró kígyóval kell a képernyőn körözni, és a fel-felvillanó bónuszpontokat bekebelezni, amiktől megnő, felgyorsul, összemegy a csúszómászónk. Megadott ideig kell cikázni az akadályok között, anélkül, hogy falba szaladnánk, vagy a farkunkba harapnánk. Ugye, hogy ismerős az ötlet?! De a megvalósítás teljesen egyedi. A hangeffektek és rövid szölamok parádésak, a háttér mozgatása (ún. psycho effect), mint nehezítő körülmény állítara feldobja a játékot. Esküszöm, ilyen jól régen szórakoztam, mint ezzel a kígyóbűvölővel.

**Five in a Row** címmel egy közepesnek mondható „amőba”-stílusú játék jelent meg a közel-múltban. Egy 6x6-os négyzetben kell 5 egyforma színű kőből álló sort, oszlopot, vagy átlót összehoznunk. Ez nem is lenne bonyolult feladat, ha nem 12 színből kellene összetákolni az alakzatot, és a kővek fixen állnának a helyükön. De azok bizony elmozdulnak, ha mögöttük üres hely van. Ezáltal könnyen dugába dőlhet addigi munkánk, de okos taktikázással ez előnyünkre is fordítható. És pontosan ebben rejlik a játék lényege.

Aki szerette a Rock'n'Roll-t (a híres labirintus játékot), az most ismét próbára teheti tudását és türelmét. Megjelent **Methodos** néven a kistestvére, ami szinte ugyanolyan komoly próbátétel, mint a bátyó. A bonyolult labirintusban egy pici labdacsoat kell irányítanunk, kulcsokat kell összeszednünk, hogy az utunkat álló ajtókat kinyithassuk velük, halálfejeket kell kerülgetnünk, és adott számú puzzle-

darabkát kell összegyűjtenünk, hogy a feltároló kijáraton átléphessünk a következő szintre. A körülöttünk ugrándozó ellenfeleket írjuk szorgalmasan, mert ha hozzánkérnek, akkor vészen csökken az energiánk. A patkómágnes alakú kereszte-



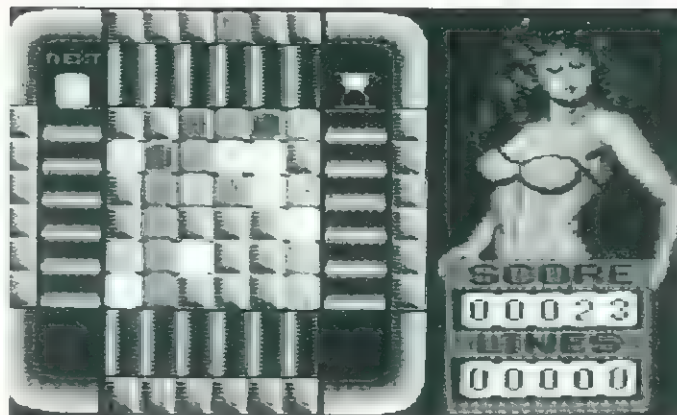
SLIDE (C-64)

## C-64

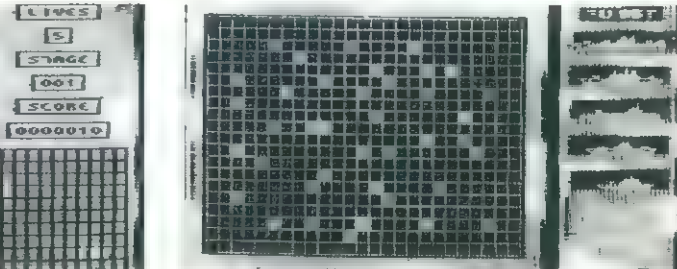
ződéseken csuda mókás módon tudunk csak áthaladni, mivel négyszer felcserélődik az irányítás a mágnes hatására. Nagyon szórakoztató a program, minden pálya rejtélyekkel és megoldhatatlannak tűnő kihívásokkal teli. Igazi csemege!

Két régi ismerőst köszönhetünk a **Puzzle Mania** és az **U96** személyében. Az első egy tipikus tologatós game, a nyolcvanas években divatos műanyag összerakós játékok elve szerint elkészítve. A gép összekeveri a rendezett képet, és nekünk a kurzort mozgatva helyre kell tologatnunk az alakzatot. Jelen esetben egy számsort kell rekonstruálnunk, de a későbbi pályákon komplett képek is előtűnnek. A másik alapjául egy jól ismert „olcsó játék”, a kockás mateklapon játszott torpedó szolgált. Semmi extra, maximum a kilövendő hajók makettjei néznek ki aranyosan, egyébként a játék néhány menet után felejthető.

A végére egy igazi fejtörőt hagytam a legnagyobb gondolkodónak. Az ötbetűs név, a **Slide** mögött egy első pillantásra pitének tűnő, de a későbbiekben igencsak beavaduló játék húzódik meg. Előre megadott alakzatot kell a 10x10-es táblán összeállítanunk azáltal, hogy a sorok és oszlopok, mint a bűvös kocka lapjai elforgathatók. Az adott sorban, vagy oszlopban található színes kővek, amint az előre megadott pozíci-



FIVE IN A ROW (FOTÓ: C-64)



U96 (C-64)



METHODOS (C-64)

PUZZLE MANIA (C-64)



óra kerülnek, megszilárdulnak, és ezzel egyidőben az abban a sorban, illetve oszlopban levő, nem oda illő kavicsok elporladnak. Úgy kell a legutolsó kockát a helyére mozgatnunk, hogy amint megszilárdul, ne maradjon több mozgatható elem a táblán. Könnyítésképpen a kockák színei (a szürke kivételével)

változtathatók, ha megnyomjuk a tűzgombot a körre mutatva, illetve minden szint level-code-dal van ellátva. Így elmondva iszonyú komplikáltak tűnnek a dolog, de nyugodjatok meg, játék közben csak tovább bonyolódik...

Zolee



**S**emmi sem tart örökké, elmúlt hát a 92-es év is. Minden valamirevaló kft most végzi el az utolsó számításokat az adóbevallásán, így hát, gondoltam, én is készítek egy rövid zárszámadást a tavalyi évről. Cimszavakban a következő változások történtek: belépett az 576 életébe a PC, viszont időlegesen megvált tőle Martin, aki azóta már a hadsereg keretein belül az írónoki hivatást is kitanulta. Megnyílt az 576 KByte Shop, mögöttünk van egy jól sikerült Computer Karácsony, jónéhány felejthetetlen cikk és baki. Az új évre pedig már előre megígérhetünk valamit: aki hű maradt hozzánk, az nem fog csalódni bennünk. Megpróbáljuk a lehetetlent. Szeretnénk Magyarország legjobb és legközkedveltebb számítástechnikai lapja lenni. Milyen szavak ezek, de becsszó, hogy betartjuk.

Most pedig még egy kicsit visszakanyarodunk az év végi alkoholfüves idősorokhoz, mert első levelünk minden biznisszal alkoholbefolyás alatt íródott. Szerzői Gergely Sanyi és Reidl Rómeó. Még rajzot is küldtek magukról, amit, ha minden klappol, itt láthattok valahol. Nem túl bizalomgerjesztő a képük, nem szívesen találkozunk velük holdtöltekor. Minimális változtatásokkal leközlöm a levelet, mert mindenki számára hasznos kérdések vannak benne, és félelmetesen eredeti stílusban fogant.

Ugye milyen állati?! A térdemet csapkodtam az olvasása közben. Könnyekkel küszködve megpróbálok értelmes válaszokat adni a felvetett kérdésekre.

– Elsőként, hogy miért változott meg az újság fejléce. Az új 576 KByte felirat tényleg sokkal lecsupaszítottabb, mint az elődje volt. Személy szerint nekem is jobban tetszett az előző, de corporate identity szempontokat figyelembe véve a megújítás mellett döntöttünk. Ez magyarra lefordítva azt jelenti, hogy csak.

– A TV-TÉVÉ-téma sajnos storno. Helyette inkább a Cimbóriát nézzétek szombatontként a reggeli órákban.

– ATARI-LYNX és GAME GEAR elemzések folyamatban vannak, sőt szerintem már a mostani számban is találhattok egy két elejtett infót.

Más újságokkal való összehasonlításoknak nem túl sok értelmét látom, ugyanis mindenki azt látja klasszabbnak-szebbnek-csinosabbnak-színesebbnek-szexisebbnek-stb., ami neki szimpatikusabb. Az egyik újság ezzel, a másik azzal nyer magának híveket, az egyik ebben nyújt többet, a másik abban. Az pedig, hogy egy cikk, vagy formátum két újságban hasonló, az még nem jelenti azt, hogy egymásról koppintották. Ezt hívják fatális véletlennek.

– Az értékelések számadatait nem számíthatók se számítani, se mértani, se fizikai összefüggések alapján. Az általános megadott képlet kábe fedi a valóságot, azzal a kiegészítéssel, hogy nem konvex a haszarsapó véletlenszámgenerátorunk. hanem konkáv.

– A PC-s érkezési oldalról megkérdezzük a C64-es tábor. Ha ők patronálják az ötletet (amit kétlek), akkor lesz. Egyébként ez is, mint sok más rovat bővítése, a helyszűke problémakörbe tartozik. Ezzel kapcsolatban megjegyzem, hogy gondolom sokan felszisszentek, mikor valami „korcs C64-es képeket” emlegettetek. Ez nem szép tőletek! Épp elég bajuk van azáltal is, hogy alig csordogál valami friss anyag számukra, erre még lenéző pillantások is sújtják őket. Ejnye bejnye...

Hi! Engedd meg, hogy bemutatkozzam. Névem Roid! Rómeó, mellettem a nyomoránál pedig Gergely Sándor edző üdögömr. Ezt a leveleink triviális iróniáját kétem írjuk, ami talán kis fennakadást jelenthet számokra az olvasás terén, de azért megpróbáljuk kiküszöbölni. Ne aggodj, ha tudsz olvasni, az már félsiker! (hehe, ez gonosz volt, bocs!) Tehát én viszem a vezérfonta-

Levelünkben találsz majd egy kis dumaturmúrt, néhány kért és kérdést, valamint kritikát és egyéb csalafinta nyálakosságokat. Reméljük, tudod majd értékelni (maximum verben forgo szmekkel és egy sárván kacaj kiseretében a levelet a tartod egy öngyűrdás... J). Na, akkor nem is húzzuk a bevezetőt ragogomni (meg elszakad) úgyhogy vagyunk a középebe (in modias ras.)

Gondolom, már sokaknak feltűnt, de azért mi is megkérdezzük, hogy a régi szép csillago-villogó (meg zenéző, partgő, aranytojást tojó koponyányi monyó, stb.) főcímet miért változtattok le egy sima-mondhatnám sablonosra randa- 576 kbyte felírra? Így esztétikusabb? Esztétig nyomtatási gondok voltak, vagy tán nem értékelték a nagy közönség?

Nezzük a mostani formát! A fődólet megdicsérjük, igazán frappáns sőt már-már vevőcsalogató kinézete van. A kritika: lassú kezdő.

Már regóra izgat a csőrömet (bocsánat, csőrünket), hogy a régi 1992/5 számban meghirdetett TV-TÉVÉ-s szemfotópes vetekedőből lett e valami, vagy csak álom maradt. Sajnos mi nem fogjuk a fent említett csatornát (lehet, hogy már masok sem) így nem tudtuk követni az eseményeket. Nem terveztek esetleg egy hasonló versenyt a Magyar Televízió szégyenes keretei közt? Biztos sokakat érdekelne!

Más, a duplaszám nagyon jól sikerült. Látni, Martin mindent megtenne a COMGAME GMA-jó-lere érdekében, mivel az 55-ik oldalán óriási ingyenreklamot (?) csoport a NINTENDO-nak. Ejnye, de rakoncátlan fiúk vagytok, azon az oldalon egy jó játékírást pont elfért volna! Ha már a számban hirdott játékokról van szó, akkor szöveghatártok volna az ATARI LYNX-ről vagy a SEGA GAME-GEAR-járól. Mégan verik a GAMEBOY szintjét, bármennyire is egyenreklamozzák azt a monochrome kultúr.

Evezünk más vizekre. Az amínósz stabfotó szerintem jól sikerült, senkinek semmi problémája nem lehet vele, akinek nem tetszik, az egy erőszakosan ostromba szob, akinek a fejében egy agyark ehenhálna.

Megint más A mostani (decemberi) számban levő kivehető (saját) mindenévo kereplő madar-erető... Hm, kicsit elkallandóztam, tehát a napra nincs szívnok kuszódni, mivel mindket harold-dalára az újság legszebb és legjobb írásai anyagot nyomtatottok.

A kritika előtt közlendő, hogy a lap már-már eléri a kiváló (BEST) limitet. Az alábbiakban rovaronként szedjük össze a véleményünket. Találsz majd benne tippeket, javaslatokat, dicséretet és nemerszést. Figyelem, nemiyik megszívleendő!

Tartalomjegyzék: végülis kell tartalomjegyzék egy nívósabb újságba, az vitathatatlan, tehát kifogásunk nem is lehet... kivéve egy apróságban! Vessünk egy pillantást a kiremlt játékcímek feletti képekre! Hm... ez a módszer már el lett szűve. Ez valami REPLAY MODE, vagy mi? De akkor legalább ne ugyanazokat a képeket rak-jarak a leírásba, és miris élvezhetőbb az egész. Hírek: Haár... lehetne nekünk jobb is. Szóval jótékonyt és nagybetűvel a programi-mekát (esetleg a forgalmazókat is) hogy áttekinthetőbb legyen a rendszer. Nem aarna több hely a rovarnak mert egyfelől az az egyik legjobb része a lapnak, másfelől nagyon fontos információkat tartalmaz a jónap számára. Több képet! Mindig színesen és sokat! Ne abból álljon a kiértékelés hogy hasonlítottok valamire az anyagot mert lehet hogy az egyeseknek kinálul van írva. Ennyi.

Teljes korcsok: Szegény Zólee-kam, nyakadba szakadt a fel újság, mra Martin el-hagyta a stabót (in the arme now). Bár van itt egy Vári Zoltán nevezetű egyen, aki sze-pen nyomja az ípart a cognel, sőt, egész ügyes! Ő valami kulcsos vagy Mr Top Secret? A leírások egyebeknél szarazabbak mint a zoknim a rezson a sivatag közepén. Ne fe-lejtsetek el, hogy ohé az munkához megköszönt és elvett a humor és a jókedv. Ezt hie-nyoljuk. Csak nem GoVBoy az utolsó kereszties lovag ebben a vonatkozásban?

A szerkesztés sem tartozik újabban az erős-ségeitek közé. Oka, kevés a hely, de mindent meg lehet oldani (mondjuk kevésbé lassú a leírások száma, de azok élvezhetőek lesznek).

Sokféle olvasási mód van a leírásoknak a kiválasztott számra felvezetőn. A játékcím-és manapság kezd művészeté válni. Vagyunk 10 rész anyagot. Súrtunk bele 3 rész humor három rész bemutatást és négy rész leírást (a szarazabbik fajtából). Az egészről fú-szereszzük meg valami egyen stílussal és minél több képpel majd ontsuk nyakunk egy kis hangulati-zsosszal, és viola, készzen vagyunk. A részletes recept megrendelői címünkön, reklamácóit csak blokk ellenében fogadjuk el.

Értékelések: egyszer majd a Csevegő keretében kerlek ird le, hogy az összesítés mi alapján (milyen számtani muvelet segítségével) jön ki? Biztos mi vagyunk az szeredők, akik megkérdezték, de meg mindig nem választottak! Vagy valami konvex haszarsapó veletlenszámgenerátorral oldjátok meg ezt a komplikált problémát? Apropo, meg azt is ide kéne írni, hogy a PC-s program milyen perifériákra fut (memória, grafikus kártya).

Érkezési oldal: Hol marad a PC-s érkezési oldal? Biztos van rá hována annyi anyag mint C64-ra vagy AMIGA-ra. Amugy ez a rovat jó, humoros, és a terjedelm is nagy! Néha nekem hiányzik lenne jó a hírek is.

Hirdetések: Nem akarjuk bonyolítani a pénzügyi témákat! Oke tudjuk, hogy a reklá-mmal fedezték egyes kiadásokat, de nekünk yorom tíz számban keresztül ugyanazok-at a reklámokat végignyálaszni elég unalmas dolog. Azt meg erüd el, milyen markja az a videokazetta, amit a BALDZ kereskedőház reklámoz (ha nem Made In Dódel, még értékelne is.)?

Csevegő: Több levegőt es Csevegőt! A terjedelm minden esetben legyen legalább egy oldal. A rovat óriási, nagyon jól vezetőd. Egy kis szigor a szaraz leírások tengerén.

Tehát ott tartottunk, hogy Csevegő. Azért lenne jobb nagyobb terjedelemben, mert így sokkal hitelesebben tudnánk bevonni az olvasókörzömet a szerkesztésbe. Ez a gondolat a népszerűsödést is maga után vonja. Továbbá az olvasó is nagyon sokat tud segíteni (lásd feleccs-ök, póke-ök, terkepek, stb.). Nos, a Csevegőre csak annyit lehet mondani: Wow, szeretünk Barby!

Exkluzív: Vagy valami ami feltárvja a jelenkában vegetáló programistát! De csak logikai programokat küldenek, vagy csak ezek értékelését?

Top-lista: Dógunalmas. Úros helyeket kitöltő rajzok: Degenerálak, viszont egész poénosak is tudnak lenni. Nemelyik helyére viszont egy-két hünyőz fényképet oda lehetne bgyeszezni.

Végül meg néhány apróság: A PC-s VGA-n futó képeket feltétlenül színes lapra rak-jatok! Híncs sok értelme korcs C64-es képeket színes lapra nyomtatni. A kritika ne szivjátok nagyon mellre, most főleg a szerintünk rosszról lóktok: a szö-veget. Mi azért lelkes olvasóitok maradtunk továbbra is.

Ne mostmár próbálunk gyorsak lenni, mint banaturmú után a hasmenés. Itt kapsz egy bonusportot, ha képes voltál eddig olvasni. Örömmel vettem észre (már mint RR), hogy már lakhelyünkön is kapható az 576kbyte (Sanyit nem nagyon érdekli, ő előfizető). Eddig meg csak Földváron és Kaposváron tudtam beszerezni ezt a Meisterwerket.

Ötletes lenne még egy miniszatár indítása is terjedelemben (mondjuk 1/4 oldal). Segítené azoknak, akik nemigen ismerik az ilyen általános kifejezéseket pl RPG, shoo'em up, frame, stuff, stb. (a könnyebbektől).

En pedig meg szeretném töled érdeklődni, hogy idézik-e olyan lap, ami foglalkozik többé-kevésbé a TVC-vel a Mikrovilág kivételével. Elcsodálkoztam, hogy Ma-on milyen sok lakásban van ilyen gép. Főleg Fehérváron (itt állati sokan) és Tábon, ahol mi is dekkolunk. Kerlek, ha tudsz, segíts! Thank you veri a macskát előre is.

– TVC-vel kapcsolatban abszolúte tanácstalan vagyok. Egy biztos, mi nem fogunk foglalkozni vele, mert akkor már tényleg 576 Megabyte-ra kellene változtatnunk a nevünket.



# INDIANA JONES

## and the FATE of ATLANTIS



Indy megkeresi Sophiát New York-ban, de a tolvaj ott is feltűnik, s megszabadítja Sophiát is az Atlantis-i leleteitől. Indy félre teszi a szkepticizmusát Sophia elméleteivel szemben, s együtt indulnak el megkeresni a legendás szigetet.

Nem tudják azonban, hogy a tolvaj nem volt más, mint Klaus Kerner, egy náci titkosügynök, aki Dr. Hans Ubermannak dolgozik. Ubermann kipróbálja a tárgyakat, és az egyik gyöngyszemet (más néven orichalcumot), s meggyőződik, hogy a gyöngyszemben valóban hihetetlen energia rejtőzik. Kerner azonnal akcióba lép, s az orichalcum egyetlen vélhető lelőhelye, Atlantis keresésére indul, úgy gondolja, hogy már semmi sem állíthatja meg.

Ezalatt Indy és Sophia Monte Carlóba utazik, s ott egy bizonyos Alain Trottiert, egy régiségkereskedőt próbálnak megtalálni, hátha ő tud nekik segíteni a náci elleni versenyben Atlantis felfedezéséért.

Ez a történet már bizonyára sokaknak ismerős, hiszen az Indy 4 adventure verziója már régebben megjelent. A játék akció változata azonban csak nemrég jelent meg, így tehát most erről lesz szó. A Lucas-film szokásához híven ezt a változatot C64-en is kiadta, bár érzésem szerint lehet hogy jobban tette volna ha nem teszi. Ugyanis a játék sem PC-n sem Amigán nem egy nagy durranás, de C64-en kifejezetten gyenge.

A program 3D-s ábrázolása leginkább a Cadaverhez hasonlít, na persze a grafika sokkal silányabb. Jó dolog viszont, hogy az F1-F2 gombokkal nézeteket tudunk váltani mind a négy égtáj felé. Az irányítás elsőre lehet hogy majd furcsának fog tűnni, de hamar megszokható, így csak a lényegesebb dolgokra térnek ki. A tárgyakat a Space lenyomása után lehet váltani, használni őket pedig a Joy hátrahúzásával tudjuk. Tárgyakat le is tehetünk, ehhez nyomjuk meg a space-t, majd amikor

villog a tárgy, nyomjunk egy 0-t. A történetben tehát két szereplőnk van, ezek között a + billentyűvel, 64-en pedig C-vel tudunk váltani. Ezekon kívül valószínűleg csak az F4-F5 billentyűre lesz szükségünk, mivel ezzel tudunk állást menteni, ill. tölni. A képernyő jobb oldalán egy hőmérőt láthatunk, ez az aktuális szereplőnk energiaállapota. Ha ez túl alacsony szintet mutat, akkor néhány tábla csoki befalásával tudunk rajta javítani. Csokikat az ellenséges katonáktól tudunk zsákmányolni. Vigyázat: a leütött katonák egy idő után magukhoz térnek. Ez még rendben is volna, de az hogy egy leszűrt, vagy egy lelőtt ember hogyan éled fel, már nem egészen világos számomra. (Itt jegyzem meg egyébként, hogy a 64-es verziónál a katonák olyan hamar felélednek, és úgy ránk ragadnak, hogy valószínűleg csak miután kileheltük a lelkünket, azután kopnak le rólunk. Összegezve: a játék szinte játszhatatlan.) A játéktér-től balra egy iránytűt, és egy órát láthatunk. Az iránytű az adott pályán mindig a kijárat felé mutat, az órára pedig akkor kell figyelni, ha valamit időre kell teljesíteni. (Pl.: hatástalanítani a bombát.) Akkor nézzük, mi is történik hőseinkkel.

### CASINO

Indy és Sophia tehát megérkezett Monte Carlóba. Hát kérem, mit is lehet egy casinóban csinálni? Természetesen rulettezni. Először is váltsuk be az összes pénzünket zsetonokra. A nyelési esélyünk elég nagy, hiszen jövőbe látó képességekkel rendelkezünk a load-save opciók segítségével. A földszinten nem tudom miért, a jöstemészem csődöt mondott. Itt tehát csak duplázunk meg a pénzünket. (Pirosra, vagy feketére rakva.) Ha ez megvan a többi szinten már könnyű a dolgunk. Odaállunk egy asztalhoz, kimentjük az állást, majd miután megkaptuk a biztos tippet, visszatöltjük. Ezt egy párszor megismételjük, s hamarosan jó pár ezer

1938-at írunk. Indiana Jones a híres archeológus-kalandoz, két fontos leletre bukkant – egy minotaurusz szobrocskára és egy titokzatos gyöngyre –, amely azt látszanak bizonyítani, hogy Atlantis valóban létezett. Nem sokkal később azonban a tárgyakat elrabolják. Indy viszont észrevesz a támadójánál egy újságcikket Atlantis titkáról, amelyet egy régi kolléganője Sophia Hapgood publikált.

dollcsival leszünk gazdagabbak, amivel most már megkereshetjük – az első emeleten – Monsieur Trottiert. Vegyünk meg tőle mindent! (A pisztolyt, a térképet, a tekercset és a könyvet.) A pisztolyhoz majd később szerezhetünk töltényeket. Lehetőleg minél alacsonyabbra alkudjuk az árakat. A casinóban még három tárgyat: a petróleumlámpát, a csípőfogót, és az alagsorból a náci üzenetek dekódolóját vegyük magunkhoz. Ha ez mind megvan, menjünk a kijáratához. Félreértés ne essék: oda amerre a nyíl mutat, majd fel, mivel a főbejáraton a náci miatt már nem tudunk távozni.

### FLOTTABÁZIS

Jussunk el a drótkerítésig. Útközben lehetőleg kerüljük ki a reflektorfény-



ket. Vágjuk ki a kerítést a fogóval. A táboron belül kövessük az iránytűnket. Egy kis házba kell érünk, egy könyvespolc elé. Csúsztassuk le a könyvespolcot, a polc mögött ugyanis a titkos lejáró kapcsolója van. A szükséges kód egyik fele benne van a könyvben, így a másik felére már csak 16 variáció marad, ezt már végig lehet próbálni az adott idő alatt. Ha megvan a kód, máris ereszkedünk lefelé a dokkba. Menjünk Indy után Sophiával is.

## TENGERALATTJÁRÓ DOKK

Itt semmi más dolgunk nincs, mint bejuttatni mindkét emberünket a tengeralattjáróba. Ehhez használjuk a rakodódarut. Elég nehéz rákapaszkodni, de csak gyakorlás kérdése. Vigyázzunk mert egy idő után a tengeralattjáró kifut.

## A TENGERALATTJÁRÓN

A náciak megtudták, hogy feljuttatunk, ezért egy időzített bombát helyeztek el a parancsnoki toronyban. Először tehát ezt kell hatástalanítani. Az iránytűt követve ismét egy polchoz, mögötte pedig egy lejáróhoz jutunk. Menjünk le a hajó aljába, a titkos laboratóriumba. Itt találkozunk végre Kernerrel. Elég veszélyes alak, savas bombákkal dobálódzik. Ha van rá mód, pisztolyt használjunk ellene. Bejutva a laboratóriumba a morsén üzenet érkezik. A dekódolóval olvasuk el. Megvan tehát, hogy hogyan kell hatástalanítani a bombát. Még ugyanitt keressük meg Atlantis térképét. Ezek után intézzük el a bombát, majd keressük meg a periscope-ot, és irányítsuk a hajót Atlantis felé.

## SZIGETEK

Ha a térkép szerint jöttünk, akkor most biztos, hogy jó helyen járunk. Keressük meg a benszülöttek törzsfőnökét. Mint minden törzsfőnök, ez is ajándékokat kér. Ütlegeljünk ki a népéből 6 db fogas nyakdísz, majd keressük meg a kunyhók körül a maradék 4-et. Így, 10 fogakkal teli láncért most már beengednek minket a barlangba.

## ATLANTIS

Itt már leginkább csak a küzdelmen van a hangsúly. A német örökön kívül jónéhány rémítő szörnyel is találkoz-



# C-64 magnósok FIGYELEM!

Minden hónapban egy siker program kazetta borítóját kínáljuk Nektek, hogy kívágva és a kazettába helyezve új taggal gyarapodjon gyűjteményetek.

Ezzel egyidőben új kazettás programokat kínálunk eladásra, a listát és az árakat megtaláljátok lapunkban.

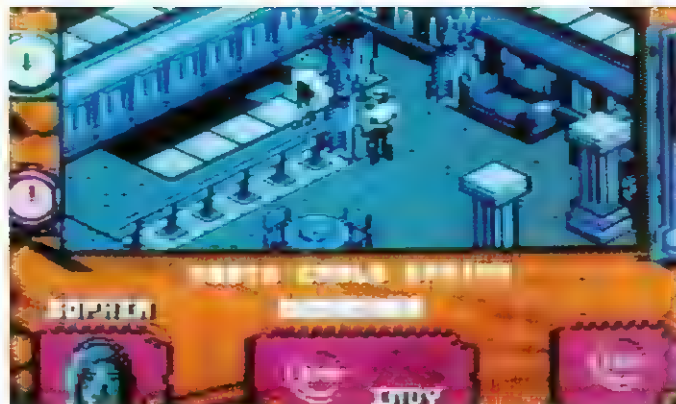
Tehát:

**PRESS PLAY ON TAPE...**



## ÜZENET IKONOK

- „Köszönöm, itt vannak a zsetonjai.”
- ▲ „Köszönöm, itt a pénz a zsetonjaiért.”
- „Sajnálom, ez az asztal zárva van.”
- + Nem tudsz több dolgot felvenni.
- ⌵ „Sajnálom, nem lehet készpénzzel fizetni ennél az asztalnál. Kérem fáradjon a pénztárhoz zsetonokért.”
- ≡ „A tét elkobozva – az asztalnál kell maradnia addig, amíg a tétek bent vannak.”
- ✕ „Sajnálom, vesztett.”
- ✓ „Gratulálok, ön nyert.”
- ✂ Ne bántsd a hotel vendégeit.
- „Tegye meg a tétjét.”
- ▲ „Ez az amit felajánlhatok. Mi érdeklí?”
- „Tegyen egy ajánlatot.”
- + „Ne idegesítsen ilyen kicsinyes összegekkel!”
- ⌵ „Elég az alkudozásból! Elfogyott a türelmem; most menjen.”
- ≡ Nem mehetsz el a könyv és a térkép nélkül.
- ✂ „Kérem a biztonsági kódot.”
- „A biztonsági kód a könyvben van elrejtve.”
- ▲● Periscope Navigation Console. Válassz úticélt...
- ▲▲ Csípőfogóra van szükséged, hogy hatástalanítsd a bombát.
- ▲■ Válaszd ki az első vezetéket, hogy átvágd.
- ▲+ „Hatástalanítani a Mark II robbanószerkezetet, vágd át a drótokat a következő sorrendben:”
- ▲⌵ „Ne lépj rá a Nagy Gépre.”
- ▲≡ „Senki nem mehet át addig, amíg a királyunk nem elégedett.”
- ▲○ „A király elegendő ajándékot vár el.”
- Válaszd ki a második vezetéket, hogy átvágd.
- A kiválasztott cél el van érve.
- + Üzenet dekódoló (a német Morse kódhoz).
- ⌵ Most már mindkettőtök elmehet.



FOTÓ: C-64



FOTÓ: AMIGA

576 KByte



hatunk. A náci katonáktól aranygömböket zsákmányolhatunk, amelyekkel majd a különböző szerkezeteket tudjuk működtetni. A cél: bejutni a belső szentélybe, majd megtalálni, hogy honnan jönnek ezek a szörnyek, és valahogy megállítani őket. A belső szentélybe ugyan már sikerült átugranom, de az ott lévő gépek működésére, őszintén megmondom, nem jöttem még rá.

Hát idáig jutottam. Azt még el kell hogy mondjam, hogy ez az utolsó szint szörnyen idegesítő, ezért a végigvitel megpróbálását csak kötél idegzetűeknek ajánlom.

V.Z.

PC / AMIGA / C-64

GRAFIKA	88	Összesen <b>82</b>
ZENE	70	
JÁTSZHATÓSÁG	75	



Gondolom mindenki számára ismerősnek tűnik a következő képsor; unott arcú, karikás szemű ifjú egyre idegesebben lapozza „Az első világ-háború története” című vaskos kötet, majd végső elkeseredettségében a sarokba hajítja azt. Másnap kifulladásig tartó felelés lesz, és még semmi sem maradt meg a fejében. Hogy lesz ebből pótvizsga nélküli tanév?! Bágyadtan fordul kedvenc háziállata, a számítógép felé és ekkor beugrik a megoldás:

Historyline 1914-1918.

A program egy kis enciklopédiával felér, mivel rendkívüli alaposággal dolgozza fel a trónörökös meggyilkolásától a Compiègne-i erdőben aláírt békeszerződésig terjedő időszakot. Mindezt egy remek taktikai és stratégiai környezetbe ágyazva valósították meg a Blue Byte programozói, akiknek nem ez az első ilyen jellegű produkciójuk (lásd Battle Isle).

# HISTORYLINE



1914-1918

A játék leginkább a sakkhöz hasonlít, persze igen távoli rokonsági fokon. Végül cél itt is az ellenfél teljes letarolása, vagy főhadiszállásának elfoglalása. Az első taktikai elem tehát a küzdelem, a második pedig a cselszövés, a törbecsalás. A küzdelemben igen fontos az a szempont, amiben jelentősen eltér a saktól, hogy nem meghatározott vagy behatárolt egyetlen figura ereje sem, mivel a helyzetüktől, erőnlétüktől és tapasztalati fokuktól függ eredményességük. Lényeges különbség még, hogy egy meneten belül többet is léphetünk és mozgásunk teljesen független az ellenséges hadműveletektől (ez természetes is, hiszen a hadvezérek is előbb meghozták döntéseiket az ellenféllel szemben, aztán a szembenálló egyidőben megtett lépéséitől függ, hogy jól döntött-e, vagy sem). A legkülönbözőbb újdonsága a játéknak az, hogy a két játékos egy időben mozgathatja és foglalkoztathatja embereit, nem kell a másik csigalassúságú lépéseire várni. Amint mindketten jelezték, hogy végeztek a hadműveletekkel, végrehajtnak a kijelölt akciók (támadás, árokásás, stb.).

Most pedig lássuk tüzesebben, miben rejlik a játék igazi sava-borsa.

A főmenüben néhány hasznos opciót állíthatunk be, melyek közül a legérdekesebbek a

**KARTE** és az **EXTRAS** funkciók. A **KARTE** segítségével a felsőbb szintek és a két játékos számára felépített pályák között válogathatunk. Ehhez természetesen kódszavakat kell begépelnünk, amelyek a mellékelt táblázatban olvashatók.

A **EXTRAS** címszó alatt állíthatjuk be többek között a játék egyik érdekességét, a küzdelmek bemutatását vagy elhagyását. Ha bekapcsolva hagyjuk, akkor minden egyes ütközet a szemünk előtt zajlik majd le. Itt szabályozhatjuk azt is, hogy betekintést nyerhessünk-e az ellenséges raktárakba is, vagy mindenki csak a saját készleteit ismerhesse. És végül e pont alatt szabályozhatjuk az egy menet alatt megtehető lépések számát is. A többi konvencionális menüpontra nem érdemes kitérni, használatuk egyértelmű.

A játéktéren egy kurzort mozgatva tudjuk parancsainkat megadni, információkat szerezni és egységeinket mozgatni. A kijelölt objektumon a tüzgomb/space és adott irányba való joystick/billentyűzet mozgattal határozhatjuk meg, hogy mit szeretnénk vele csinálni. Az alábbiakban az ikonok jelentését olvashatod.

**Exit ikon:** minden esetben megjelenő ikon, mellyel tudatjuk a számítógéppel, hogy az adott objektummal momentanem akarunk cselekvést végrehajtani. Mindig megjelenik, ha a tüzgombot megnyomjuk, valódi értelme az, hogy ha véletlenül ráclíckeltünk egy egységre, akkor téves utasítás adása nélkül el tudjuk hagyni azt.

**Térkép ikon:** szintén minden esetben használható ikon, melynek segítségével az egész hadszíntér megvizsgálható, bejelölve rajta azt a területet, ahol éppen a lokális harcterünk elhelyezkedik. További haszná, hogy a kis négyzetet mozgatva rajta, a taktikai display-t is gyorsabban eltolhatjuk a kívánt helyre.

**Láda ikon:** csak meghatározott objektumokon használható ikon, melynek segítségével bepillantást nyerhetünk a főhadiszállás, a gyár, a raktár illetve szállítójárműveink anyagkészleteibe.

**Kérdőjel ikon:** minden esetben használható, segítségével a kurzor alatti objektum, harci eszköz legfontosabb adatai tudhatók meg.

**Négyágú nyíl ikon:** Csak abban az esetben használható, ha saját egységünk fölött áll a kurzor, ugyanis ezzel az ikonnal tudjuk eszközeinket mozgatni. Természetesen a mozgató ciklus alatt alkalmazható csak, a támadási szakaszban már nem.

**Ököl ikon:** csak az akcióciklusban alkalmazható ikon, mellyel kijelölhetjük a támadást végrehajtó egységeket és megfelelő közelségben állomásozó célpontjaikat. A megtámadható ellenséges egységek világosabb színnel vannak megjelölve a térképen. Ugyanezzel az ikonnal jelölhetjük ki a raktárépítőknek, hogy hol rendezzenek és újabb raktárt a területen és ez az ikon szolgál a felderítő pionír-egységek utasítására is, hogy hol építsenek árokrendszereket.

**Csavarkulcs ikon:** csak épületen belül alkalmazható és egy odavezényelt egységen elvégzendő javítási munkálatokra ad parancsot. Az akcióciklusban lehet ezeket a munkálatokat el-





végezni, amihez természetesen meghatározott egységnyi energiára is szükség van (általában 15 energiaegység, kivételt képeznek a raktárépítők, melyeknek újbóli harcbeállításához 50 egységre van szükség). Nagy jelentősége van a sérülések helyrehozásának, mivel az újból harcrendbe állított eszközök és harcosok nagyobb tapasztalatokkal rendelkeznek, ami gyakran az ő javukra dönti el a küzdelem kimenetelét.

**Kalapács ikon:** hasonlóan az előző ikonhoz, csak épületen belül használható és egy adott harci egységet lehet vele gyártani, ha éppen az akcióciklusban vagyunk. Természetesen csak olyan eszköz gyártható, amelynek előállításához elegendő energia áll az üzem rendelkezésére. Ezt a számítógép automatikusan a tudunkra hozza, nekünk csak a választékból kell kijelölnünk a leginkább szükséges harci eszközt.

**Kétágú nyíl ikon:** ezzel adhatjuk tudtára a számítógépnek, vagy társunknak, hogy elvégeztük lépéseinket és játékciklus váltásra felkészültünk. Ha egyedül játszunk, ne felejtsük el az F1 gombbal jóváhagyni a ciklusváltást, mert a számítógép csak ez után kezdi el saját lépéseinek végrehajtását.

Külön figyelmet érdemelnek a játékbán előforduló épületek is, melyek mindegyike más és más célt szolgál és különböző jelentőséggel bírnak.

Stratégiai szempontból természetesen legfontosabb a **főhadiszállás** (jelölése a térképen HQ). Valójában a játék egyik végcélja az ellenfél főhadiszállásának meghódítása, éppen ezért központi jelentősége van mindkét játékos szempontjából. Érdemes legalább 2-3 védelmi egységet az épületben vagy annak környékén állomásoztatni, nehogy ellenfelünk egy gyors csapatátcsoportosítással végzetes túlerőbe kerüljön és lerohanja azt. Az elfoglalása gyalogsággal vagy lovassá-



FOTÓ: AMIGA

gal történhet úgy, hogy az épület előtti sorompó hatszögére helyezzük egységünket.

Második különleges figyelmet érdemlő objektum a **gyár** (a térképen F-fel jelölve). Ezek az egységek nem mindig valamelyik fél tulajdonába tartozók, vannak még meghódítatlan gyárak is, amelyek elfoglalása jelentős stratégia eredményként könyvelhető el. Meghódítása a főhadiszálláshoz hasonlóan történhet, melynek eredményeképpen az összes benne lévő eszköz a mi tulajdonunkba megy át.

Utoljára egy speciális objektum maradt, a **raktár** (a térképen D betűvel jelölve). Különlegessége abban áll, hogy nemcsak a meglévő raktárak használhatók a játék során, hanem újak is létesíthetők. Ezt egy speciálisan erre a feladatra kiképzett egységgel, a raktárépítővel végezhetjük el. Mivel a raktárak felépítése helyigényes, ezért csak 4 egymás melletti sík területen fekvő hatszögre létesíthetők. Egy építőcsapat két ciklus alatt tudja felépíteni teljesen az épületet, de ugyanez megoldható két brigád-

dal egyszerre is. Adott esetben barikád jellegű feladatokat is el láthat az építmény, de leginkább javítási munkálatokra érdemes építeni.

Általánosan érvényes minden egyes épületre, hogy a benne végzendő tevékenységekre bizonyos mennyiségű energiapont áll rendelkezésre. Az energia nagysága a ciklusok zárásával mindig azonos mértékben növekszik attól függően, hogy mekkora az épület és milyen a fekvése (úthálózat fejlettsége, saját-elleneséges csapatok aránya a környéken, stb.).

Befejezésképpen néhány hasznos jótanács az eredményes harcok megvívásához:

– A csapataink egymáshoz viszonyított elhelyezkedése igen nagy jelentőséggel bír a harcok kimenetelét illetően. A hagyományos hadviselés szabályainak megfelelően alakzatokba tömörülve sokkal nagyobb erővel tudunk előre nyomulni, illetve sokkal keményebb ellenállást tudunk kifejteni. Ezért ajánlott a bekerítést, az ékalkabban való támadást, és védekezésnél a blokkolást alkal-

mazni. Ezáltal védtelenebb egységeink is fel tudják venni a küzdelmet a nagyobb tűzerejükkel, és a gyengébb haderővel rendelkező csapatok is eredményesek lehetnek egy náluk jóval szilárdabb egységnél.

– Másik arany szabály, hogy aki lejtőről leereszkedve támad, az eredményesebb, mint aki felfelé rohamoz. Soha ne feledkezzünk meg a domborzat adta előnyök kihasználásáról.

– A több ütközetet is megért alakulatokat érdemes az épületekben „rendbehozni”, mivel a tapasztalati fok is rendkívül sokat nyom a latban.

– Ne vágjunk bele túl nagy távolságokra kiterjedő hadműveletekbe, mert a túl sok gyaloglás rendkívül legyengíti haderőnket.

– Kerüljük a nyitott, belátható területeket, mert ha itt lép meg ellenfelünk, akkor (mint az igazi háborúban) biztos veszteségre vagyunk ítélve.

– Az első vonalakba neheztüzerésért helyezzünk, mert ez áll ellen leginkább a támadásoknak, és mindemellett nagy pusztítóerővel rendelkeznek. Második lépéscsökként nagy hatótávolságú tüzerésért telepítsünk, hogy a távolabbi célokat is eredményesen pusztíthassuk, a hátvonalban pedig a nagy kapacitású és hatótávolságú szállítóeszközeinket állomásoztassuk, hogy gyors utánpótlást tudjunk harcoló egységeinknek nyújtani.

Zolee

## Kódtáblázat:

### Két játékos esetén:

TRACK, HUSAR, BEAST, PLATE, LIGHT, SCROL, VIRUS, BISON, DRUCK, TROLL, UBOOT, DROID, GRAND, ROYAL, WATER, SKILL, SKULL, AUDIO, SPELL, CAMEL, FLAGS, STORY, SCOUT, GREEN.

### Egy játékos esetén:

Ha a számítógép ellen játszunk, akkor minden megnyert ütközet után egy felsőbb szintre jogosító kódszót kapunk. Számuk 2\*24, mivel a játék a 4 évig húzódó háború minden második hónapjának, azaz 24 hónapnak egy-egy eseményét dolgozza fel és annak megfelelően még megkétszereződik, hogy két szemből álló fél közül választhatunk.

Ha Németország oldalán harcolunk: PULSE, CIVIL, MOUSE, VENOM, NOISE, RIGHT, ORKAN, FRONT, RATIO, PARTS, PLANE, FLAME, GOTH, BALON, PAUSE, ELITE, INFRA, HILLS, COBRA, ATLAS, AMPER, RHEIN, CANDL, STERN.

Ha Franciaországot választjuk: BATLE, GOOSE, SPORT, BIMBO, TEMPO, BARON, BUMMM, LEVEL, TOXIN, PRINC, CLEAN, XENON, SIGNS, HOUSE, SIGMA, SEVEN, ZOMBI, MOVES, BLADE, ZORRO, STONE, MOSEL, ORDER, SODOM.

PC / AMIGA	
GRAFIKA 92	Összesen
ZENE 70	
JÁTSZHATÓSÁG 98	95



# 576KByte SHOP

XIII. POZSONYI ÚT 14. — TEL.: 1126-415  
NYITVA TARTÁS: HÉTKÖZNAP: 10-18<sup>h</sup>-IG, SZOMBATON: 9-13<sup>h</sup>-IG

## Egy hely, ahol játszva vásárolhat!

Magyarország első széles választékot kínáló szoftver boltja. Számítógépek, eredeti játékok

LEMEZEK

KÁBELEK

DISCBOXOK

JOYSTICKOK

FLOPPY DRIVE-OK

MONITOROK

EGEREK

FILTEREK

MAGAZINOK

AMIGA-programok már  
849.- forinttól

50 GREAT GAMES  
A320 AIRBUS  
ARCHIPELAGOS  
AV8B HARRIER  
ASSASULT  
B-52 MEGAFORTRESS  
B.A.T. 2  
BAAL  
BATTLE MASTER  
BIG RUN  
BIRDS OF PREY  
BLADE WARRIOR  
BONANZA BROTHERS  
BUDOKAN  
BUFFALO BILL'S WILD  
WEST  
CABAL  
CADAVER  
CAMPAIGN  
CAPTAIN PLANET  
CELTIC LEGENDS  
CENTURION  
CHAMPIONS OF THE  
RAJ  
CHUCK YEAGER  
FLIGHT TRAINER 2  
CIVILIZATION  
COLOSSUS CHESS  
CONQUEST OF  
LONGBOW  
CONTINENTAL CIRCUS  
DARKMAN  
DIE HARD 2  
DO JO DAN  
DOGS OF WAR  
DUNE  
DUNGEON MASTER  
DYNA BLASTER  
EYE OF BEHOLDER II  
F-15 STRIKE EAGLE  
FALCON  
FLIGHT OF THE  
INTRUDER  
FORMULA ONE G.P.  
FUTURE CLASSIC  
COLLECTION  
FUZZBALL  
GAZZA 2  
GOBLINS  
GOBLINS II  
GUY SPY  
HUDSON HAWK  
IK+  
IMPOSSAMOLE  
INDIANA JONES IV  
ADVENTURE  
INDY HEAT  
INT. CHAMPIONSHIP  
ATHLETICS  
INTERPHASE  
ISHAR  
IVANHOE  
JAGUAR XJ220

JIMMY WHITE  
SNOOKER  
JOE & MAC CAVEMAN  
NINJA  
JPP'S GOAL BUSTERS  
KING'S QUEST IV  
LAST NINJA 2  
LAST NINJA 3  
LEGEND OF KYRANDIA  
LOMBARD RAC RALLY  
LOTUS III  
LURE OF TEMPTRESS  
MANHATTAN DEALERS  
MERCENARY  
MICROPROSE GOLF  
MONKEY ISLAND 2  
NAVY MOVES  
NINJA COLLECTION  
NINJA WARRIORS  
NORTH AND SOUTH  
PANZA'S KICK BOXING  
PEGASUS  
PINBALL DREAM  
PINBALL FANTASY  
POPULOUS  
PRINCE OF PERSIA  
PUSHOVER  
RAILROAD TYCOON  
RED OCTOBER  
RUNNING MAN  
SHUTTLE  
SILENT SERVICE II  
SILKWORM  
SILLY PUTTY  
SIM CITY  
SPACE GUN  
SPACE QUEST IV  
SPECIAL FORCES  
SPOT  
SPY VS SPY 3  
STRATEGY MASTERS  
SUPER SOCCER  
SUPERCARS  
TEENAGE TURTLES 2  
TERMINATOR 2  
TEST DRIVE II  
THE GODFATHER  
THE HUMANS  
TOTAL RECALL  
VIZ  
VOLFIED  
VOODOO NIGHTMARE  
WOLFPACK  
XENON 2  
ZOO  
C64 kazetta programok  
549.- forintért  
3D SNOOKER  
80 DAYS AROUND THE  
WORLD  
A.P.B.  
AIRBORNE RANGER  
AMERICAN 3D POOL  
ANTICS  
ARNIE

BABY OF KANGAROO  
BAD CAT  
BADLANDS  
BARBARIAN II  
BATMAN  
BLUE ANGEL  
BOD SQUAD  
BUDOKAN  
BUFFALO BILL'S  
RODEO GAMES  
CABAL  
CALIFORNIA GAMES  
CASTLE MASTER  
CIRCUS ATTRACTION  
CISCO HEAT  
CLEAN UP TIME  
COBRA  
COBRA FORCE  
COLOSSUS CHESS 4  
CREATURES  
CYBER WORLD  
DANGER FREAK  
DENARIS  
DIE HARD 2  
DRAGON NINJA  
EDD THE DUCK  
ESWAT  
EYE OF HORUS  
FLIMBO'S QUEST  
FRANKENSTEIN  
FROST BYTE  
GAZZA 2  
GRAFFITI MAN  
GRAND MONSTER  
SLAM  
GREEN BERET  
GUNSHIP  
HARD DRIVIN  
HIT PACK  
HOOK  
HUDSON HAWK  
IK+  
INDIANA JONES 3  
INDIANA JONES IV  
ARCADE  
INTERNATIONAL 3D  
TENNIS  
INTERNATIONAL NINJA  
RABBITS  
IO  
ITALY 1990  
J. KHAN SQUASH  
JINKS  
KICK BOX  
LAST NINJA 2  
LAST NINJA 3  
LICENCE TO KILL  
LUPO ALBERTO  
MANCHESTER UNITED  
MIAMI VICE  
MICROPORSE  
SOCCER  
MIDNIGHT  
RESISTENCE  
MOONWALKER  
MYTH  
NARC

NAVY MOVES  
NEW ZEALAND STORY  
NIGHTBREED  
NINJA COMMANDO  
NINJA RABBITS  
OPERATION HANOI  
OPERATION  
THUNTIERBOLT  
OUTRUN  
OUTRUN EUROPE  
PAC LAND  
PIT FIGHTER  
PLATOON  
PREDATOR  
PRO TENNIS TOUR  
Q10 TANK BUSTER  
R-TYPE  
RAMBO III  
RASTAN  
RED HEAT  
RENEGADE III  
RETURN OF THE JEDI  
ROBOCOP  
ROCK'N ROLL  
RUN THE GAUNTLET  
SCARY SCHOOL  
SHADOW WARRIORS  
SILENT SERVICE  
SKATE WARS  
SLY SPY  
SMASH TV  
SOCCERMANIA  
SPACE CRUSADE  
SPACE GUN  
SPAGETTI WESTERN  
STAR WARS  
STREET FIGHTER II  
STREET GANG  
STRIDER  
STRIDER II  
STUNT CAR RACER  
SUMMER OLIMPIAD  
SUPER HANG ON  
SWITCH BLADE  
TAI CHI TORTOISE  
TARGET RENEGADE  
TECHNO COP  
TERMINATOR 2  
TEST DRIVE II  
THE CURSE OF RA  
THE EMPIRE STRIKES  
BACK  
THE GAMES WINTER  
CHALLENGE  
THE ICE TEMPLE  
THE SPY WHO LOVED ME  
THE UNTOUCHABLES  
TITANIC Blinky  
TOMCAT  
TOP GUN  
TOTAL RECALL  
TURBO OUTRUN  
TURN'N BURN  
TURRICAN  
TURRICAN II  
TUSKER  
ULTIMATE GOLF

VAMPIRE'S EMPIRE  
VENETTA  
VIZ  
MECLÉ MANS  
WESTERN GAMES  
WINTER OLIMPIAD  
WINTER SUPER  
SPORTS 92  
WIZARDS LAIR  
WORLD CHAMP  
BOXING  
X-OUT  
C64 lemez programok  
már 549.- forinttól  
BATTLE CHESS  
CHESSMASTER 2100  
CISCO HEAT  
COLOSSUS CHESS 4  
DIE HARD 2  
EYE OF HORUS  
F-16 COMBAT PILOT  
GAZZA 2  
HUDSON HAWK  
JUDGE DREAD  
LUPO ALBERTO  
MEGAPHONIX  
NIGHTMARE ON ELM  
STREET  
PIT FIGHTER  
PREDATOR 2  
RACIN PACK  
RENEGADE  
SCRAMBLED SPIRITS  
SLAM DUNK  
BASKETBALL  
SMASH TV  
SPACE CRUSADE  
SPACE HARRIER 2  
SPEEDBALL 2  
TURBO CHARGE  
ULTIMA TRILOGY  
ULTIMA V  
WACKY RACES  
GAMEBOY programok  
már 2700.- forinttól  
ADDAMS FAMILY  
ALIEN 3  
ATTACK OF THE  
KILLER TOMATOES  
BATMAN  
BATTLETOADS  
BILL ELLIOTS NASCAR  
BUGS BUNNY  
CHESSMASTER  
DARKMAN  
DOUBLE DRAGON III  
DR. FRANKENSTEIN  
DR. MARIO  
FERRARI G.P.  
FLASH  
GHOSTBUSTERS 2  
HUDSON HAWK  
JACK NICKLAUS GOLF  
JETSON  
MARIO & YOSHI  
MICKEX'S  
DANGEROUS  
CHASE  
NAVY SEALS  
NBA ALL STAR  
CHALLENGE  
NEMESIS II  
PAPERBOY 2  
PRINCE OF PERSIA  
PROPHECY VIKING  
CHILD  
RC PRO AM  
REN & STIMPY  
ROBOCOP 2  
ROCKY & BULLWINKLE  
ROGER RABBIT

SNEAKY SNAKES  
SPIDERMAN 2  
SPY VS SPY II  
STAR TREK-25th  
ANNIV.  
STAR WARS  
SUPER MARIO LAND II  
T2 ARCADE  
TEENAGE MUTANT  
NINJA TURTLES 2  
TENNIS  
TERMINATOR 2  
THE FLASH  
TINY TOON  
TINY TOONS  
TOM & JERRY  
TURRICAN  
WORLD CIRCUIT  
SERIES  
WWF 2  
WWF SUPERTARS  
XENON 2  
PC programok 999.-  
forinttól  
50 GREAT GAMES  
A-10 TANK KILLER  
ACES OF THE PACIFIC  
AIR COMMANDER  
ALONE IN THE DARK  
ASHES OF EMPIRE  
B-17 FLYING  
FORTRESS  
B.A.T.  
BATTLETECH II  
BLADE WARRIOR  
BOSTON BOMBER  
CADAVER  
CARRIER COMMAND  
CASTLES II  
CHESSMASTER 3000  
CISCO HEAT  
COLORADO  
DARK SEED  
DARKLANDS  
DIE HARD II  
DISCOVERY  
F-15 III  
F117A STEALTH  
FIGHTER II  
FORMULA ONE G.P.  
GOBLINS II  
GUNSHIP 2000  
HAMMER BOY  
HARRIER JUMP JET  
INTERNATIONAL  
KARATE  
JIMMY WHITE  
SNOOKER  
KING'S QUEST V  
KING'S QUEST VI  
LICENCE TO KILL  
MEGA-LO-MANIA  
MEGAFORTRESS-HIGH  
DENSITY DISK  
MOONSTONE  
PERFECT GENERAL  
POWERDRIFT  
RIDERS OF ROHAN  
RISKY WOODS  
SARGON V  
SECRET WEAPON OF  
LUFTWAFFE  
SHUTTLE  
SILENT SERVICE 2  
SIM CITY/POPULOUS  
SIM EARTH  
SPEED PACK  
SPORTS PACK  
TASK FORCE  
TEENAGE TURTLES 2  
TENNIS CUP  
TV SPORTS BOXING  
UTOPIA

SEGA GAMEGEAR  
programok már 4.900.-  
forinttól  
ALIEN 3  
BART SIMPSON  
BATMAN RETURNS  
CHUCK ROCK  
INDIANA JONES THE  
LAST CRUSADE  
MICKEY MOUSE  
OUTRUN EUROPA  
PRINCE OF PERSIA  
SHINOBI 2  
SONIC 2  
SUPER MONACO 2  
TAZMANIA  
SEGA MEGADRIE  
programok már 4.900.-  
forinttól  
ALIEN 3  
ARIEL LITTLE  
MERMAID  
ATOMIC RUNNER  
CALIFORNIA GAMES  
EL VIENTO  
GREENDOG  
ISHIDO  
LEMMINGS  
LHX ATTACK  
CHOPPER  
LOTUS TURBO  
CHALLENGE  
MICKY M - CASTLE  
OF ILLUSION  
OLIMPIC GOLD  
ONSLAUGHT  
OUT RUN  
PAC MANIA  
PAPER BOY  
PIT FIGHTER  
RAMPART  
ROAD RASH 2  
SPIDER MAN  
SUPER OFF ROAD  
TAZ MANIA  
TEAM USA  
BASKETBALL  
THE AQUATIC GAMES  
THE DUEL TEST DRIVE II  
THE SIMPSONS  
THE TERMINATOR  
TURRICAN  
UNIVERSAL SOLDIER  
WINTER CHALLENGE  
NES programok már  
2.999.- forinttól  
ALPHA MISSION  
BATMAN  
BATTLETOADS  
BOULDER DASH  
CRACKOUT  
DONKEY KONG  
DOUBLE DRAGON III  
DR. MARIO  
EXCITE BIKE  
GUN SMOKE  
HOOK  
IRON SWORD  
LOLO 3  
MEGA MAN 3  
PIRATES  
ROBO WARRIOR  
SKATE OR DIE  
SNAKE RATTLE'N  
ROLL  
SOLAR JETMAN  
STAR TROPICS  
SUPER SPIKE V.BALL  
TETRIS  
THE GARDIAN LEGEND

SNES programok már  
7.900.- forintért  
ADDAMS FAMILY  
AMAZING TENNIS  
BATTLE BLAZE  
BULLS VS BLAZERS  
BUSTER BROS  
CASLEVANIA IV  
CHESSMASTER  
CHESTER CHEETAH  
CONTRA III  
D-FORCE  
DARIUS TWIN  
DEATH VALLEY RALLY  
DESERT STRIKE  
DINO CITY  
EARTH DEFENSE  
FORCE  
F1 RACE OF  
CHAMPIONS  
FACEBALL 2000  
FINAL FIGHT  
GHOULS AND  
GHOSTS  
HOLE IN ONE GOLF  
HOME ALONE 2  
HOOK  
JAMES BOND JR  
JIMMY CONNORS PRO  
TENNIS  
JOE & MAC CAVEMAN  
NINJA  
JOHN MADDEN '93  
LEGEND OF THE  
MYSTICAL NINJA  
LEMMINGS  
LETHAL WEAPON  
MAGIC SWORD  
MAGICAL QUEST  
MYSTICAL NINJA  
NBA ALLSTARS  
NCAA BASKETBALL  
NHLPA HOCKEY 93  
PAPERBOY 2  
PEBBLE BEACH GOLF  
PGA GOLF TOUR  
PILOTWINGS  
PIT FIGHTER  
PRINCE OF PERSIA  
PUSH OVER  
RAIDEN TRAD  
RAMPART  
ROBOCOP 3  
ROCKETEER  
ROGER CLEMENS  
RPM RACING  
SIM CITY  
SKULL JAGGER  
SPACE MEGA FORCE  
SPIDERMAN  
STREET FIGHTER 2  
STRIKE GUNNER  
STG  
SUPER ADVENTURE  
ISLAND  
SUPER BATTLE TANK  
SUPER GHOST &  
GHOULS  
SUPER GOAL  
SUPER MARIO KART  
SUPER R-TYPE  
SUPER SOCCER  
SUPER SOCCER  
CHAMP  
SUPER TENNIS  
T.M.N.T. 4  
TEST DRIVE II  
TOP GEAR  
UN SQUADRON  
WARP SPEED  
WINGS II  
WWF  
WRESTLEMANIA  
ZELDA 3

Tizedszer fagy le a játékod? Pont a megnyerés hiányzik? Spritehibás a főhősöd? Mindezeket egyszerűen kivédheted ha eredeti gyári programokat az 576 KBYTE-tól veszed meg! Havonta bővülő kínálat, melyek között biztos megtalálod kedvenceidet, a lehető legalacsonyabb áron!



JANUÁRTÓL  
NINTENDÓ ÉS SEGA  
JÁTEKOK KÖLCSÖNÖZHETŐK

# 576 KByte SHOP

XIII. POZSONYI UT 14. — TEL.: 1126-415  
NYITVA TARTAS: HÉTKÖZNAP: 10-18<sup>h</sup>-IG, SZOMBATON: 9-13<sup>h</sup>-IG

## ÖT ÁSZ EGY PAKLIBAN!



Játékprogramok  
Lemezek \* Kábelek  
Discboxok \* Egerek  
Floppy drivok  
Joystickok  
és egyéb kiegészítők  
tartozékok

**EGY HELY  
AHOL JÁTSZVA  
VÁSÁROLHATSZ!**

### VISZONTELADÓK FIGYELEM!

ORSZÁGOS VISZONTELADÓI HÁLÓZAT KIÉPÍTÉSÉN DOLGOZUNK,  
SZERETNÉNK, HA ÖN IS TÖRZSVÁSÁRLÓNK LENNE.

VIDÉKI VÁSÁRLÓINKNAK CSOMAGKÜLDÉS!